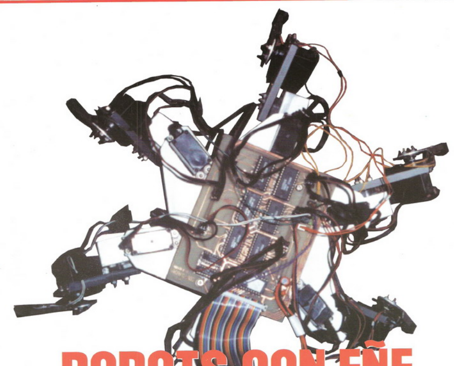
HACK: USANDO EL INTERNET TOOLBOX

@RROBA

38

995 Ptas. € 5,98€ Argentina $5´40 € México $45

REVISTA PARA USUARIOS DE INTERNET Y NUESTRO FANZINE ALG@RROBA, LA VERGÜENZA DE LA RED



ROBOTS CON EÑE

UN PASEO POR LOS AUTÓMATAS ESPAÑOLES

906 Internet a 7000 pts la hora / **TIFLOTECNOLOGÍAS** Informática sin límites
NEWSGROUPS Y PEDERESTAS La basura que no cesa
IRC SCRIPTING Primeros pasos / **PULL THE PLUG** Vía libre para hackear
VIRUS BatBoy / **CRACK** Quitando protecciones / **INTERNET ROSA** / **LINUX**

La ignorancia

Puestos a enfadarse hay una larguísima lista de asuntos que nos pueden sacar de nuestras casillas en estas lides de la informática que ya, queramos o no, vivimos día a día; las conexiones lentas, los portales sin contenido, los que creen que es divertido un ataque de pings o los que no se han dado cuenta que Hakim Bey les escupiría a la cara en cuanto les oyera hablar de libertades digitales que huelen a intolerancia. No podemos decir que Internet sea, ni mucho menos, un balsa de aceite.

No se trata de buscar culpables porque cada uno tiene el derecho, siempre que se respeten determinadas convenciones absolutamente lógicas, a entender la Red como le parezca más conveniente, desde un punto de vista del todo ocioso o cómo una manera de enriquecerse, pero no se nos debe escapar que en determinadas ocasiones deberíamos tener en cuenta algo que se estudiaba en el bachillerato y que muchos no se enteraron nunca de que significaba: la ética.

Nos podríamos preguntar si es éticamente lícito aprovecharse descaradamente de la ignorancia ajena. Para el que subscribe la respuesta es claramente negativa, porque nada hay más triste que sacar ventaja de una debilidad del prójimo; ganarle una carrera a un cojo poco merito tiene si no eres cojo. La ignorancia, sea en lo que sea, no debe ser la herida por donde entre la infección y si aplicamos este criterio a Internet veremos que no son pocos los que han hecho bandera de beneficiarse del desconocimiento de muchos cibernautas novatos. Nada tenemos que objetar a que alguien decida desprenderse de su dinero a través de un carísimo servicio on-line o de que se le gasten los números del teclado de tanto introducir su Visa siempre que sepa qué está haciendo y que le cuesta lo que hace, pero no nos parece correcto buscar intencionadamente la parte farragosa de la tecnología para embaucar al pobre internauta poco curtido que se adentre en una web porno, por ejemplo.

Este fenómeno de las conexiones a Internet por medio de un 906 que tratamos en este número de Arroba es un tema que nos debe servir de alerta para todas aquellas situaciones en la Red que se basan en el cumplimiento por los pelos de la legalidad y que no aportan nada novedoso a Internet, representando tan solo una zona de escollos que ha de ser convenientemente marcada y conocida para los navegantes. Insistimos en que no estamos en contra de que nadie se conecte a una web porno usando un 906 o sea tan listo de gastarse lo que cuesta una llamada de móvil para consultar vía wap cuál es su horóscopo chino, pero mantenemos que en ambos casos es completamente esencial desde un punto de vista ético que el usuario sepa qué gasto le va a representar ese tipo de llamada.

El futuro, con historias como wap o las webtv de por medio, va a suponer la llegada a Internet de un importante grueso de navegantes que no saben muy bien en qué jaula de grillos se están metiendo, y en honor de aquella Internet que disfrutábamos hace años donde lo filantrópico primaba sobre lo comercial, debiera ser una tarea autoimpuesta para todos los internautas que ya sabemos por donde pisamos, advertir a los nuevos dónde habitan los lobos y a distinguir el sonido de un fichero midi del canto de las voraces sirenas. Recordad que todos hemos sido novatos y que la ignorancia no debe ser nunca la causa de que a nadie le llegue una factura de telefónica de bastantes miles de pesetas... Claro que la ética no da dinero a no ser que seas profesor de instituto.

Andrés C.B. Gómez Miranda

Sumario número 38

El CD de la revista @rroba contiene ficheros de virus y troyanos comprimidos en formato zip, por lo que resultan inofensivos a no ser que se descompriman intencionadamente y se ejecuten dichos ficheros. El lector no debe preocuparse si algún antivirus detecta un posible fichero infectado con un virus dentro de un fichero comprimido del CD.

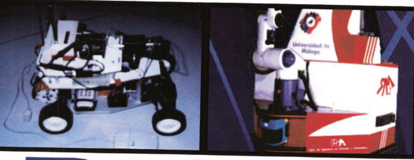
@RROBA 38

PRESIDENTE DEL CONSEJO EDITORIAL MARICRUZ MONTOYA LINARES / COORDINADOR DE PRODUCCION FRANCISCO PEDREGAL BUENO / DIRECTOR ANDRÉS GÓMEZ MIRANDA / REDACTORES FRANCISCO HERRERA-GABY LÓPEZ-THE WIZARD-SEYMOUR CRAYX-PAUL BROWN-CARLOS VERDIER-ROCÍO BAENA MIRA-PABLO MONTESINOS-ANDRÉS SÁNCHEZ / PROGRAMACIÓN Y DISEÑO CD FRANCIS BANDERA-CARLOS ORTEGA CASANOVA-LUIS MOLINA / DISEÑO GRÁFICO REVISTA ENRIQUE MALIA / DISEÑO GRÁFICO CD JOSE AGUILERA / FOTO PORTADA Mª DEL MAR DÍAZ / @LGARROBA DIRIGE:GABY LÓPEZ-DISEÑA:SILVIA DÍAZ / COLABORADORES CARLOS SÁNCHEZ ALMEIDA-MANUEL MONTOTO / PUBLICIDAD ÁNGEL SOMOZA / DPTO. DE SUSCRIPCIONES MYRIAM HERERO / FOTOMECÁNICA Departamento propio.

PUBLICIDAD: Central MEDIA Young/ BARCELONA-Avda. Meridiana 350, 5ºA-Telf.: 93 274 47 39-Fax: 93 346 72 14- 08027 BARCELONA/ MADRID-C. Viriato 30, 1ºE-Telf.: 91 591 31 38-Fax: 91 593 87 63- 28 010 MADRID. E-MAIL: c.mediayoung@terra.es

@RROBA arroba@activanet.es / arroba1@activanet.es
C/Compañía nº30, 1º. 29 008 Málaga

@RROBA 38. Enero 2001. *PRINTED IN SPAIN.*



[Robots

Cuando pensamos en robótica solemos hacer que nuestros pensamientos vuelen hasta el MIT o sitios parecidos. No nos falta razón y aunque sean países como USA o Japón los que llevan la delantera en estos temas no hay que desestimar a todos esos investigadores que también trabajan en temas de robótica, pero mucho más cercanos geográficamente. En España tenemos a algunos de estos especialistas, que se esfuerzan día a día por colocar a nuestro país en un lugar destacado dentro del mapa de los autómatas. Conozcamos algo más de los robots españoles.

La pasión por los autómatas

Para comenzar a hablar de la robótica en España quizá sea conveniente dar un rodeo y ver qué se está haciendo a un nivel menos académico y más amateur en este campo. La razón de esta estrategia es porque pensamos que tras esos jóvenes aficionados a los autómatas están todos los futuros investigadores que en los tiempos venideros llevarán el peso para que nuestro país no se quede atrás en un área de tanto interés para cualquier nación.

No son muchos los clubes o asociaciones que organizan eventos en España, a pesar de que en otros países ha habido un verdadero boom en los últimos cuatro años, pero suponemos que el germen ya está plantado. Entre los más activos se encuentra el C.R.A, http://www.eupmt.es/cra/, Grupo de Robótica de la EUPMt (UPC) que está llevando a cabo unas interesantes iniciativas como su web sobre proyectos de robótica móvil, donde podemos hallar ejemplos de su trabajo y su labor de difusión sobre este particular.

Otra interesante asociación es la AESS Estudiants en su rama de Robótica. Tienen el merito de haber organizado y canalizado concursos de autómatas que han logrado aficionar a bastante gente, junto con sus talleres de iniciación a la robótica. Su web está en http://aess.upc.es/robo-esp.html y es digna de visitarse.

Dentro del laboratorio

Fuera de este ámbito más de aficionados tenemos en España diversos proyectos académicos que son una buena muestra de cómo está el panorama en nuestra tierra. Empezamos por el IRI, Instituto de Robótica e Informatica Industrial, perteneciente a la UPC y que desarrolla su actuación en campos como el control de posición y reconocimiento, robots capaces de adaptarse a entornos tales como tuberías u otros tipos de conductos y sistemas basados en el aprendizaje. La web del IRI es http://www-iri.upc.es/. Uno de los proyectos que más nos ha gustado del IRI es el sistema integrado para la planificación, simulación y robotización de la cirugía de osteotomías craneofaciales.

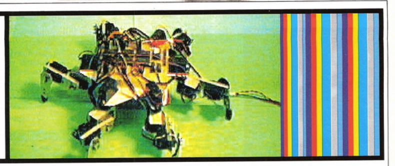
> *Uno de los proyectos que más nos ha gustado del IRI es el sistema integrado para la planificación, simulación y robotización de la cirugía de osteotomías craneofaciales.*

En una url tan fácil de recordar como http://www.uc3m.es/uc3m/dpto/IN/dpin04/dpin04ca.html se esconde el Área de Ingeniería de sistemas y automática de la Universidad Carlos III de Madrid, que desarrolla en estos momentos varias líneas de trabajo relacionadas con la robótica móvil. Cabe destacar un proyecto muy interesante sobre la creación de un sistema de transporte industrial basado en una flota de robots móviles autónomos.

Ya se emplean flotillas de robots en determinados entornos pero, dada su escasa inteligencia, elementos como cruces entre los robots u obstáculos constituyen un problema que ha de ser solucionado muy rudimentariamente. El objetivo de proyectos como el

El singular Junior.





con eñe] Autómatas españoles

de la Universidad Carlos III de Madrid es tratar de dotar a los robots de capacidad suficiente para solucionar este tipo de problemas.
En Sevilla encontramos, por último, uno de los grupos universitarios con más experiencia en el campo de los autómatas. Se trata del Grupo de Automática y Robótica (GAR), con url http://hercules.us.es/ISA/GAR/intro.html. Recomendamos una visita a su web para ver las ámplias tareas de investigación en las que se mueven, siendo la más sugestiva la de sistemas robóticos para entornos exteriores no estructurados.

Aplicaciones vitales

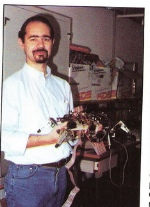
Artilugios mecánicos con apariencia de arañas, autómatas capaces de reconocer un entorno, sillas de ruedas inteligentes, coches con sensores de visión... Los investigadores españoles se encuentran en la vanguardia de la robótica gracias a estos prototipos, y a otros aún en experimentación. El grupo de Robótica Móvil del departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática de la Universidad de Málaga es uno de los pioneros en España y goza de un elevado reconocimiento internacional. Sus investigadores aplican todos los avances científicos con el fin de dotar de inteligencia a los robots.
Ya no es necesario recurrir a la tecnología nipona para disfrutar con robots capaces de afrontar las más diversas tareas. Ingenieros españoles desarrollan prototipos como RHEX, un autómata con forma de araña construido para investigar su adaptación al terreno. Los robots con patas tienen una serie de ventajas sobre los robots móviles con ruedas o cadenas, entre las que destaca su adaptación a las superficies más abruptas. Aunque su consumo de energía es mayor (para mantener la postura, algo que no es necesario en un robot con ruedas o cadenas), hay aplicaciones en los que son una opción muy interesante. Por ejemplo, pueden realizar expediciones volcánicas, son útiles para fines militares y exploración planetaria, etc. RHEX fue el primer robot con patas desarrollado en el departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática de la Universidad de Málaga, diseñado con los objetivos de bajo coste de fabricación y versatilidad. El resultado es un hexápodo omnidireccional de unos treinta centímetros de diámetro, conectado a un ordenador personal, capaz de ser programado con diferentes formas de andar y de evitar colisiones entre sus propios componentes.

> [*Los robots con patas tienen una serie de ventajas sobre los robots móviles con ruedas o cadenas, entre las que destaca su adaptación a las superficies más abruptas.*]

Sin duda, las sillas eléctricas se han revelado como uno de los mayores logros en la lucha por vencer las trabas de la minusvalía. No obstante, en casos extremos, algunos usuarios de estas sillas encuentran graves dificultades, sobre todo a la hora de sortear obstáculos. La silla eléctrica SENA, el proyecto mas re-



Rhex: un robot multípodo.


Juan Antonio Fernández con Rhex.

ciente del grupo de investigación, pretende ofrecer una solución a este problema. El objetivo del proyecto es dotar a una silla de ruedas eléctrica para minusválidos de la capacidad de desenvolverse de manera autónoma o semiautónoma en escenarios interiores (viviendas, edificios de oficinas, etc.). Habitualmente los usuarios de estas sillas las gobiernan manualmente mediante un joystick. Sin embargo, para algunas personas con incapacidades psicomotrices más o menos severas (parálisis cerebrales, esclerosis múltiple, etc.) constituye una auténtica odisea entrar por una puerta, seguir un pasillo, colocarse delante de una mesa, etc. La posibilidad de que la silla realice automáticamente estas operaciones ante una indicación del usuario, o bien que "coopere" en el control de éstas, es, sin duda, un importante reto que contribuiría a la mejora de la calidad de vida de estas personas. SENA va dotada de sensores similares a los del RAM-2 y en ella se ejecutan la mayoría de los algoritmos de navegación desarrollados para éste. En una fase avanzada del proyecto, el usuario podría indicar un destino a la silla -cuarto de baño, por ejemplo- y ella obedecería la orden sorteando cualquier obstáculo imprevisto. Funciona bajo Windows NT.

Inteligencia artificial

Dotado con cámaras de vídeo, sensores tipo sónar y sensores de distancia con tecnología láser, el robot RAM-2 supone un sensible salto hacia la "potencia inteligente". Este autómata, de dimensiones considerables, puede percibir el entorno y seguir una ruta sin tropezar con ningún obstáculo, e incluso se le ha dotado con capacidad para aprender. RAM-2 tiene forma octogonal y dispone de 4 ruedas accionadas por motores eléctricos de corriente continua alimentados por baterías de coches. Tiene la envergadura suficiente (1.1 m. de ancho y 200 kg. de peso) para soportar la carga de un brazo manipulador que coge objetos, acciona interruptores, etc.

Las cámaras, a modo de ojos, son movidas por una cabeza robótica que las orienta hacia la zona del entorno que se desea observar, proporcionando imágenes que son digitalizadas y procesadas por el computador de a bordo. Los sensores medidores de distancia basados en luz láser rastrean el entorno en planos paralelos al suelo detectando objetos no transparentes. Los sensores ultrasónicos (sónares) evitan esta limitación a costa de proporcionar menor precisión en la detección de obstáculos. Los sensores incluidos en el brazo articulado, por último, permiten conocer en todo momento su posición, la fuerza que éste ejerce sobre objetos del entorno, y utilizar estos datos para hacer operaciones de precisión.

Con toda esta tecnología, ¿qué es capaz de hacer RAM-2? Las destrezas básicas implementadas son la construcción automática de mapas del entorno, la planificación y seguimiento de caminos evitando obstáculos, la autolocalización en el entorno, el agarre de objetos, etc. Todas estas características o habilidades pueden considerarse un nivel elemental de inteligencia sobre el cual construir un sistema más sofisticado y flexible. En particular, recientemente se ha dotado al robot de un software denominado CLAUDIA capaz de aprender autónomamente conceptos y significados relativos al entorno que lo rodea (por ejemplo: habitaciones, pasillos, paredes, mesas, etc.).

Gracias a esta posibilidad de aprender conceptos que no se le han enseñado previamente, RAM-2 ha incrementado su grado de autonomía e inteligencia.

Otra de las características más interesantes de RAM-2 es su accesibilidad desde internet, ya que está conectado en red y se está desarrollando un software que permite atender peticiones de usuarios remotos. Las peticiones, hoy por hoy, se limitan a desplazarse entre habitaciones de un edificio y agarrar y transportar objetos simples hasta una posición conocida.

Los sensores medidores de distancia basados en luz láser rastrean el entorno en planos paralelos al suelo detectando objetos no transparentes. Los sensores ultrasónicos (sónares) evitan esta limitación a costa de proporcionar menor precisión en la detección de obstáculos.

SENA: Un interesante proyecto.

Un lugar para empezar



La web de Todo Robot.

En otros países la construcción amateur de pequeños robots se ha convertido en todo un hobby que apasiona a miles de aficionado. Dentro de la órbita hispana comienza a despegar este movimiento pero es difícil aún encontrar buenos sites. Si queréis conocer más este mundo os recomendamos que os paséis por grupos de noticias de ingeniería industrial o por web como la argentina http://www.todorobot.com.ar/.

Experimentos sobre tracción

El objetivo del proyecto JunioR, en cambio, fue poner a punto un pequeño robot móvil con capacidad de visión monocular. La plataforma base está disponible en cualquier tienda de modelismo: se trata de un coche eléctrico de radiocontrol Schumacher modelo Club 10 fabricado a escala. Dispone de un mando emisor para el usuario remoto que permite la variación de velocidad y dirección manualmente. Se modificó esta configuración adaptando el control de velocidad e incorporando codificacores ópticos en las ruedas para el control de posición. Tambien se añadió sobre el coche un segundo chasis que soporta una cámara de vídeo en miniatura, junto con su emisor (la señal se puede recibir con cualquier magnetoscopio), transmisor de pulsos del codificador (modulados en FM), y la alimentación (pilas alcalinas) de todos ellos. La estación remota se compone de un PC con el hardware y software necesario para las comunicaciones con el sistema móvil y soporte de la arquitectura de control del vehículo: mando de radiocontrol conectado a una tarjeta de entrada/salida, receptor de vídeo que permite la monitorización del vehículo, receptor de FM que interpreta los pulsos del codificador y programas de control del movimiento del mismo, etc.

Estos robots de pequeñas dimensiones, como Junior y RHEX, fueron diseñados para experimentar con plataformas de bajo coste. Sin embargo, resulta imprescindible recurrir a un tamaño mayor para dotar inteligencia sofisticada a un robot móvil. Esto es así porque se necesita un aparato sensorial más sofisticado que permita extraer información compleja del entorno, y por tanto, actuar en el mismo de manera autónoma. El soporte de un aparato sensorial más complejo implica, a su vez, el aumento de las dimensiones físicas del robot. Si a esto le añadimos la inclusión de las fuentes de energía dentro de la propia plataforma, el resultado es un robot de mayor tamaño y mayor potencial inteligente.

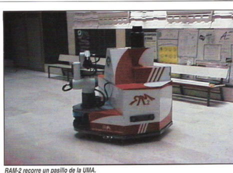
AURIGA-a, al contrario que los anteriores, se desplaza mediante cadenas, desarrolladas específicamente para navegación en exteriores. El uso de este mecanismo de tracción presenta diversas dificultades, principalmente en el diseño de los algoritmos de control del movimiento y seguimiento de trayectorias, debido a los deslizamientos e imprecisiones que aparecen. Sin embargo, estas limitaciones se han evitado con éxito mediante algoritmos basados en técnicas de lógica difusa, que son novedosos en este área. El robot dispone, así mismo, de un amplio aparato sensorial, incluyendo sensores de posición, odométricos, sensores láser de distancia, sistema de visión estereoscópico, etc. Las aplicaciones del AURIGA-a incluyen la vigilancia e inspección, y puede funcionar tanto en modo autónomo como teleoperado mediante transmisión de señales de radio desde una estación remota.

Multirrobots

Un sistema multirrobot es aquel en el que coexisten varios robots simultáneamente realizando una tarea conjunta. Por tanto, es necesario controlar las interacciones que pueden darse entre ellos (por ejemplo, cruces entre sus trayectorias al navegar); en el caso de realizar tareas conjuntas, es necesario establecer algún tipo de cooperación que permita combinar sus esfuerzos y llevar a buen término la tarea propuesta.

En este campo, la investigación seguida en el departamento se ha centrado en el desarrollo de un algoritmo para la planificación de velocidades en sistemas multirrobot, de manera que un robot pueda calcular su trayectoria en un entorno en el que también trabajan otros vehículos autónomos: a partir de las trayectorias de los robots integrantes del sistema, que actúan como obstáculos móviles, se genera un perfil de velocidad para otro robot que tenga en cuenta la presencia de éstos, y que garantice una navegación segura (es decir, sin colisiones). El siguiente paso en este campo de investigación consiste en extenderse hacia una perspectiva de más "alto nivel", que permita a los robots cooperar y comunicarse para ejecutar tareas utilizando técnicas próximas a la IA, como arquitecturas basadas en comportamientos, aprendizaje automático, modelado de procesos cognitivos, etc.

Obsérvese el brazo de RAM-2.



RAM-2 recorre un pasillo de la UMA.

> ***Un sistema multirrobot es aquel en el que coexisten varios robots simultáneamente realizando una tarea conjunta. Por tanto, es necesario controlar las interacciones que pueden darse entre ellos.***

El campo de la robótica móvil es uno de los que más expectativas levanta dentro de la robótica ya que sus aplicaciones son bastante ilimitadas. Como decíamos al principio, a España aún le queda mucho camino por recorrer en este sentido pero, como habéis podido comprobar a lo largo de este artículo, si ese camino no se realiza no es por falta de especialistas y personal cualificado en la materia. Esperemos que las subvenciones necesarias para que esta carrera de la investigación española continúe no se hagan mucho de rogar.

Juan Antonio Fernández Madrigal. *Doctor en informática por la Universidad de Málaga, realiza su investigación en robótica móvil desde 1996 en el departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática.*

Javier González Jiménez. *Doctor Ingeniero Industrial por la Universidad de Málaga y profesor titular del departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática. Es el director de los proyectos de investigación relativos a los robots RAM-2 y SENA.*

Ana María Cruz Martín. *Estudiante de doctorado del departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática, desarrolla actualmente su tesis doctoral en sistemas multirrobots.*

Alfonso García Cerezo. *Catedrático del área de Ingeniería de Sistemas y Automática en la Universidad de Málaga, es el director de diversos proyectos de investigación llevados a cabo en el departamento y relacionados con la robótica móvil, como el relativo al robot Auriga-a.*

Redacción de Arroba

artFutura 2000

imágen: Luis Alonso Ocaña - AGE Photostock

diseño: CORIOLIS

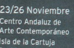
como Cyborg

INTERNET

as cyborg



http://www.artfutura.org



23/26 Noviembre
Centro Andaluz de
Arte Contemporáneo
Isla de la Cartuja
Sevilla

JUNTA DE ANDALUCIA



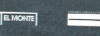












Carlos Sánchez Almeida






Hacking y política

Cuando uno pone el dedo en la llaga, se condena a un papel antipático. Dado el discurso casi de cuento de hadas de los medios de comunicación, es fácil hacer gala de cualidades literarias desarrollando la ironía, la negatividad, el cinismo. Pero cuando uno quiere superar el cinismo, las cosas se ponen muy difíciles. Si alguien consigue desarrollar en la actualidad un discurso que sea a la vez honesto y positivo, modificará la historia del mundo.

Michel Houellebecq, "El mundo como supermercado".

Un compañero -y sin embargo amigo- me contaba hace poco que a la hora de decidirse por una party informática, huía como de la peste de las etiquetas políticas. "No citarán a Gramsci ni habrán leído a Chomsky, pero al menos saben destripar un ordenador". Y qué razón tenía: la revolución no la harán intelectuales de salón. Están siempre muy ocupados acicalándose el ego.

Serge Halimi ironizaba hace poco sobre los hacktivistas en un artículo titulado "Cyberresistentes demasiado eufóricos", publicado en Le Monde Diplomatique. Los prelados de la nueva aristocracia bohemia y burguesa presumen de socializarse en el interior de barrios digitales, en los que el espacio físico ya no será pertinente. Pero a la hora de la verdad, entre los grupos que con más frecuencia han salido a la calle, los obreros continúan estando ampliamente en cabeza.

Que Internet es un salto cualitativo en la lucha política, nadie lo duda. Incluso desde el Banco Mundial se afirma que las protestas de Seattle, Davos y Praga no hubiesen sido posibles de no organizarse por Internet. Pero lo cierto es que donde se han levantado barricadas ha sido en las calles de asfalto y adoquines, no en las de bytes. Será que las autopistas de la información siempre son de peaje.

Otro ejemplo, la protesta por los precios de los carburantes. Poco antes del verano, corría el típico mailbombing en pirámide proponiendo a los internautas un boicot a Repsol. No pasó nada. Tuvieron que ser los agricultores bloqueando la Castellana, los pescadores cerrando los puertos, los transportistas las refinerías. Protestas nada virtuales, pero con un par.

Los hacktivistas tendrían que ir tomando nota. Porque la cuestión ya no es si jaquear el sistema es o no ilegal: si bloquear calles, cerrar puertos y refinerías no es delito, menos lo será modificar un web por motivos políticos. El tema es si tienen o no algo que decir. Recuerdo aquel hermoso manifiesto que cuestionaba el sabotaje informático: "Mantengamos vivas las redes de comunicación, son el tejido neuronal de nuestro planeta". Muy bien, pero ¿qué es lo que corre por esas neuronas?

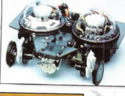
Las protestas antiglobalización, tanto dentro como fuera de Internet, son de una puerilidad decepcionante. Ni tirando servidores, ni cócteles molotov, se construye una alternativa. El camino no es pintarle cuernos a Aznar, sino encornudar en serio a los lacayos del sistema, a ese frente común de gobiernos y corporaciones que ha decidido saquear el planeta. Lo que hace falta no son pasamontañas, sino gente dispuesta a dar la cara.

Corre por la Red una vieja leyenda del Chaos Computer Club, que afirma que fueron capaces de levantarle al Deustsche Bank una cifra de muchos ceros, sin llevársela, sólo para demostrar que lo podían hacer. Siempre me he preguntado si sabrían qué hacer después con todo ese dinero: quizás por eso lo devolvieron. El día más difícil de la revolución es el siguiente al de su victoria.

Decía Napoleón que los ejércitos caminan sobre sus estómagos. Por eso creo más en la gente que come de montar chips, que en los ciberprogres de ocasión. Cuando llegue el momento, sólo se levantarán los que se jueguen las lentejas. Hoy más que nunca, es necesario un nuevo proyecto histórico, pero eso es algo que sólo puede construirse por los que están acostumbrados a construir. Sean albañiles o hackers. ○

Robotitos

Una buena manera de iniciarse en el mundo de los robots es la compra de algunos de estos kits que aquí os ofrecemos. Los hay desde los clásicos que siguen una línea en el suelo hasta los que son capaces de evitar obstáculos. No vas a poder dominar el mundo con ellos pero pasarás un buen rato viéndolos actuar. Los puedes conseguir en **http://www.kopes.com/science/robots.htm**





A cuerda

Ahora que se acercan las navidades hay que ir pensando regalos para todos eso freakies que tenemos alrededor. Lo ideal es adelantarles que les vamos a regalar un robot y dejarlos que sueñen durante un mes con un complicado robot programable que les traiga las cocacolas de la nevera. Si quieres ver la cara misma de la desesperación y la desilusión ve a **http://www.mcphee.com/bigindex/current/M5371.html** y regálale al freakie uno de estos robots a cuerda...





Humanoide

Aquí ya se calienta la cosa. El robot que os traemos es un humanoide de una dimensiones considerables, por lo que recomendamos ciertas precauciones a la hora de tratar con él. Pensad en lo que pasa con un simple ordenador cuando se pone pesado y luego imaginad lo que debe ser un cuelgue en una de estas máquinas. Lo bueno es que igual podemos programarlo para bajar a comprar pizza y para llevar a la novia al cine mientras nosotros configuramos Linux. Advertencia, si se fuga con vuestra novia, pedid explicaciones en **http://www.sarcos.com/entpic_highperformrobot.html**

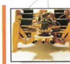
Aspiradora

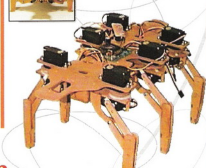
Vamos a aclararlo de una vez por todas. Los nerds no es que seamos sucios ni desordenados sino simplemente que no perdemos el tiempo en tareas que pueden ser hechas por una máquina, por ejemplo, barrer la casa. Madres, novias, compañeras sentimentales, abuelas y tutores legales del mundo, si queréis no volver a ver pelusas del tamaño de una pelota de tenis en los territorios del freakie que os haya tocado cuidar, id a **http://www.personalrobots.com/** y le compráis el robot aspiradora. Tened a mano la polaroid porque es la única vez que veréis a un nerd dispuesto a limpiar.



Robot bizco

Todo no puede ser perfecto y en eso está la gracia del mundo. El diseñador de este robot quería superar a C3PO pero tuvo algunas dificultades técnicas y monetarias y al final... pues en esto quedó la cosa. No es que haga nada en especial pero es muy gracioso y tiene la ventaja de que no usa windows ce. Esta maravilla de la tecnología japonesa se encuentra en **http://www.toytent.com/148.html**





Multípodo

Si no hay manera de acabar con las cucarachas y otras liendres en nuestro cuarto o casa, una idea que podemos barajar es la inclusión en este hábitat de algo que ponga las antenas de punta a todo insecto que se lo encuentre debajo del sofá. Las cucarachas huirán horrorizadas cuando vean acercarse a estas arañas mecánicas disponibles en **http://www.mrrobot.com/**.

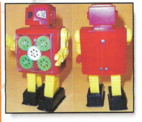
Robot Peleón

Os presentamos a Protón Man, un robot que mueve las piernas, y además mueve las piernas, aparte de mover las piernas. Este ingenio mecánico, fruto de la más alta tecnología, se desplaza moviendo las piernas y tiene la capacidad de mover las piernas. Se puede adquirir en **http://www.neatstuff.net/space-robots/Space-robots.html**. Y lo más importante es que mueve las piernas. Estoo... la piernas las mueve a cuerda.



Ruedecitas

Toda una panoplia de la investigación más avanzada de la robótica reside en el interior de este robot como podemos ver en su foto. La misión de este robot es participar en la exploración espacial de planetas cercanos y si ocurre como con el último que se mandó a Marte y no respondió jamás, al menos solo se habrán perdido unos catorce dólares. Está disponible en **http://zoomertoys.com/**.



Base para robots caseros

En caso de que queramos empezar a experimentar en este mundo de la robótica, necesitaremos algunas piezas para construir nuestro proyecto. Si necesitamos una base para colocar sensores la podemos encontrar en **http://www.zagrosrobotics.com/**. Y si no se te ocurre nada, siempre la puedes utilizar de mesita de noche.

[Tiflotecnología]

Un camino a ciegas hacia la tecnología

Hasta hace unos años se consideraba analfabeto a todo aquel que no supiera leer ni escribir. Con los avances tecnológicos y la dependencia que nosotros mismos nos hemos creado hacia estos aparatos, se ha redefinido este concepto, otorgándolo a aquella persona que no sepa manejar un ordenador, lo que ya implica los otros dos factores. Pero lo que pocos se habrán parado a pensar es qué ocurre con esas personas que, por distintas minusvalías tanto físicas como psíquicas, no pueden acceder con facilidad a las computadoras. ¿Estarán condenados de por vida al analfabetismo?

La gran desconocidas

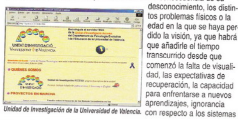
Al igual que en el resto de las labores que se realizan diariamente, la tecnología está cada vez más al alcance de todas las personas, independientemente de sus características físicas o mentales. Pero esto no es cierto del todo, ya que algunas minusvalías generan la necesidad de que los distintos periféricos se adapten a estas carencias, para lo que se requiere de más tiempo y dinero y, aun así, no se pueden desarrollar paralelamente al resto de la tecnología.

Para intentar cubrir estas necesidades se ha puesto en marcha la llamada tiflotecnología, palabra proveniente del griego (tiflos = ciego), y que se refiere al desarrollo técnico y tecnológico dirigido a aquellos individuos ciegos o deficientes visuales para que puedan conseguir mayor independencia y una completa integración social, laboral y educativa y que abarque a todas las personas en sus distintas etapas educativas: infantil, primaria, secundaria y adultos.

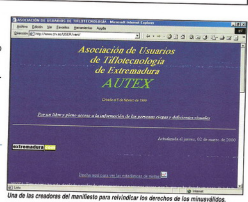
> *...desarrollo técnico y tecnológico dirigido a aquellos individuos ciegos o deficientes visuales para que puedan conseguir mayor independencia y una completa integración ...*

Los principales objetivos que persigue la tiflotecnología en este aspecto son mejorar la calidad de la enseñanza; servirse de los programas informáticos educativos con fines pedagógicos y didácticos; instruir a los alumnos en el uso de ordenadores y periféricos específicos; posibilitar el acceso, tratamiento y organización de la información; hacer que el uso ordenadores en colegios ordinarios no sea un escollo para la integración; estructurar y organizar el sistema de estudios y trabajos a los alumnos; motivar al estudiante para que busque nuevas opciones de futuro; y estimular la escasa visualidad a través del ordenador.

Existen una serie de condicionantes que determinarán el desarrollo del proceso de instrucción además de los que pueda tener cualquier procedimiento de aprendizaje (capacidad intelectual, atención, memoria, etc.) como puede ser la baja motivación como consecuencia de su desconocimiento, los distintos problemas físicos o la edad en la que se haya perdido la visión, ya que habrá que añadirle el tiempo transcurrido desde que comenzó la falta de visualidad, las expectativas de recuperación, la capacidad para enfrentarse a nuevos aprendizajes, ignorancia con respecto a los sistemas básicos de tiflotecnología (Braille) o el desconocimiento tanto de las limitaciones como de las oportunidades de trabajo y organizativas de las que dispone.



Unidad de Investigación de la Universidad de Valencia.



Una de las creadoras del manifiesto para reivindicar los derechos de los minusválidos.

En nuestro país la ONCE, a través del Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicaciones Tiflotécnicas (CIDAT), es el encargado de proporcionar todo el material necesario para que sus afiliados tengan en su mano el acceso a las nuevas tecnologías. Por otro lado, también existen otras asociaciones dedicadas a promover la participación de ciegos y deficientes visuales en las actividades diarias. Entre ellas destacan la Fundación de Ciegos Manuel Caragol, la Unidad de Investigación ACCESO, la Asociación de Usuarios de Tiflotecnología de Extremadura (AUTEX) o Usuarios de Tiflotecnología para el Libre Acceso a la Informática (UTLAI). Estas dos últimas han realizado un manifiesto con el que reivindi-

Acceso en Linux

Una muestra más del avance y la implicación social de Linux es que el grupo de Nuevas Tecnologías I+D de la Once está desarrollando (ya incluso existe una beta) un SDK dirigido a la creación de drivers para síntesis de voz y línea Braille bajo este sistema operativo. Se encuentran también en proceso de programación dos librerías destinadas a dar servicios a ciertas aplicaciones y que serán las que se encarguen de hablar con los drivers de los dispositivos en cuestión. Si queréis participar en esta grata y fructificante tarea, tenéis más información en ftp://ftp.once.es/pub/accessibility/OnceLinux/ y en acclinux@once.es.

Fundación catalana de ciegos.

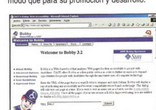
can los derechos de estas personas y en el que podemos señalar, entre otros aspectos, el toque de atención que se le da tanto a las administraciones públicas y organizaciones de y para ciegos para que garanticen el uso de los últimos productos tecnológicos, así como la instrucción en su manejo; estas, deben hacer cumplir las recomendaciones dictadas por la WAI (Iniciativa de Accesibilidad a la Web); facilitar el acceso a estos aparatos de los niños con discapacidad visual desde el principio de su educación; impulsar la investigación y desarrollo de proyectos que hagan más factible el uso del transporte público, los cajeros automáticos, planos y callejeros, etc.; tener en cuenta a los usuarios a la hora de diseñar un producto, y planificar y desarrollar los servicios, programas e iniciativas, formando grupos conjuntos de estudios avanzados.

Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicaciones Tiflotécnicas

Este organismo, conocido antes como Unidad Tiflotécnica (UTT), ofrece todo los medios a su alcance para mejorar la vida diaria de las personas ciegas o deficientes visuales, tanto en el ámbito laboral, educativo como en el del ocio. Estas soluciones van desde utensilios considerados como básicos (bastones, avisadores de luz, relojes, termómetros sonoros, cocinas adaptadas, etc.), hasta la tecnología más avanzada (equipos informáticos adaptados, líneas braille, impresoras braille, tele lupas, síntesis de voz, braille hablado o programas acondicionados). Está especializado en la recogida, evaluación, mantenimiento y distribución de estos materiales, del mismo modo que para su promoción y desarrollo.



Sistema autónomo tiflotécnico.



Programa para detectar los problemas de acceso.

Fue creado en Madrid en enero de 1985 por la Organización Nacional de Ciegos el fin de

> *...el CIDAT cuenta 60 instructores tiflotécnicos indispensables a la hora de poner en funcionamiento, por parte de los usuarios, los distintos materiales adaptados.*

posibilitar a sus usuarios los medios técnicos relacionados con la movilidad, el entorno doméstico, el acceso a la información, el entretenimiento y, sobre todo, el trabajo y los estudios; impulsar y participar en la investigación para desarrollar y adaptar los equipos, tanto propios como ajenos, a las principales necesidades de los consumidores; facilitar los procesos de importación y adquisición de los materiales para suplir la demanda; conservar y arreglar los aparatos, y preparar al personar encargado de los instrumentos tiflotécnicos.

Hay mucho que mejorar

Con el cambio de nombre que sufrió la Unidad Tiflotécnica en junio del presente año por el de CIDAT, la Organización Nacional de Ciegos Españoles pretendía centrarse más en la investigación y desarrollo de los productos tiflotécnicos, sin dejar de lado las otras funciones. Pero, según un informe redactado por Eutiquio Cabrerizo, Jefe Administrativo de la ONCE en Cantabria y presidente de UTLAI, titulado *El claroscuro de la tiflotecnología en España en los últimos quince años*

Revista on-line de la asociación UTLAI.

(http://www.nodo50.org/utlai) asegura que este cambio no es palpable y que el CIDAT continúa con la misma política. Por otro lado, denuncia la falta de comunicación entre los usuarios y el centro sobre los productos tiflotécnicos. Para suplir este fallo, Cabrerizo propone la creación de un periódico donde se incluyan los nuevos materiales creados, sus características, cuáles están en proceso de desarrollo, etc. También señala que el número de tiendas donde adquirir estos productos es insuficiente y que los encargados de estas, empleados administrativos, no están lo suficientemente preparados y desconocen su funcionamiento. Hay que añadir el alto coste de los equipos que impide que muchas personas puedan permitírselo y tengan la oportunidad de acceder a la tecnología.

El CIDAT está constituido por unas 70 personas divididas en distintos departamentos, entre los que podemos encontrar desde ingenieros técnicos, profesionales de las telecomunicaciones, así como administrativos o encargado del área social. Algunos de ellos,

CATÁLOGO DE MATERIAL TIFLOTÉCNICO



Abaco de 24 varillas.



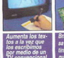
Ajedrez, parchís y damas en un doble tablero adaptado.



Backgammon con caja de cartón y fichas en relieve.



Bastón plegable Mod. Granada II.



Aumenta los textos a la vez que los escribimos por medio de un TV convencional.



Braille-n-Print: pasa el texto braille a tinta mediante cualquier impresora.





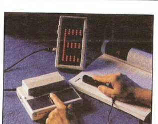
Calculadora científico-financiera Mod. EC-9056-A con voz en español.



Cassette reproductor Sony Mod. TCM-4TR.



Contera giratoria para los bastones Granada I y II.


Transforma un texto impreso en tactil.

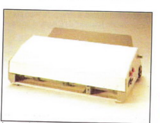
pero los menos, son ciegos o padecen algún tipo de deficiencia visual. El Departamento Técnico está formado por técnicos en electrónica, ingenieros, programadores,

> *...debemos incluir en el mismo saco a todo tipo de deficiente, ya sean visuales, auditivos, físicos o cognitivos, que por sus características no pueden disponer de la tecnología con la misma soltura...*

especialistas en tiflotecnología que se encargan principalmente del estudio de nuevos recursos y del seguimiento de los que ya se están utilizando, es decir, del mantenimiento y arreglo de los equipos homologados por el centro, la investigación de novedades, coordinar a los monitores y adaptar los materiales al mundo laboral y educativo. En cuanto al Área Comercial, su trabajo se concentra en la adquisición, almacenamiento, distribución y venta de utensilios tiflotécnicos por medio de las 33 tiendas especializadas que se encuentran repartidas por todo el país, dentro de las delegaciones territoriales de la ONCE. Los encargados del proceso de adquisición de materias primas, producción, montaje y control de calidad son los integrantes del Departamento Industrial. El diseño de nuevos proyectos y la construcción de los distintos prototipos experimentales es parte del trabajo de los técnicos del Departamento de Investigación y Desarrollo. Finalmente, el Área Administrativa gestiona, tramita y coordina los temas generales, de personal, económicos, informáticos y médicos. Además, el CIDAT cuenta 60 instructores tiflotécnicos indispensables a la hora de poner en funcionamiento, por parte de los usuarios, los distintos materiales adaptados. El Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicaciones Tiflotécnicas no podía ser menos y tiene su propio hueco en la Red con su web (http://www.once.es/cidat) adaptada, cómo no, para que tanto ciegos como deficientes visuales puedan acceder a ella.

La accesibilidad a las páginas webs

Para que todo el mundo pueda navegar por Internet y beneficiarse de todo lo que nos puede aportar, que cada día es más, se deben seguir unas pautas a la hora de diseñar las páginas webs que, al fin y al cabo, es el medio por el que nos llegan los contenidos de la Red. Las distintas organizaciones, y en especial SIDAR (Seminario de Iniciativas en Discapacidad y Accesibilidad a la Red) y WAI, están trabajando para esto sea posible. Para ello, primero habrá que facilitar el camino de los distintos componentes que se precisan y que tienen que estar


Impresora brailler.

interrelacionados para enredarte en Internet. En primer lugar nos encontramos con el ordenador, del que necesitaremos una serie de ayudas técnicas genéricas o específicas para poder acceder a los distintos sites, por lo que habrá que diferenciar entre software y hardware. En cuanto al navegador, la segunda barrera, puede ser genérico (Microsoft Explorer o Netscape Navigator) o concreto para presentar la información sólo en formato

¿Cómo hacer una página web accesible?

Según los consejos publicados por la WAI a la hora de diseñar una web, en primer lugar, debemos usar un texto alternativo para describir la función tanto de las imágenes como las animaciones que aparecen. Cuando queremos introducir un mapa de imagen, deberemos incluir también uno de cliente y texto alternativo, ya que de la otra manera estaremos impidiendo la navegación. Si aparece algún archivo multimedia es importante transcribirlos, describirlos o usar otras alternativas. Con los enlaces de hipertexto este tendría que ser lo más significativo posible y, si fuera posible, crear una ventana con los diferentes vínculos. La página es importante que esté ordenada con sus encabezados, listas, hojas de estilo en cascada, separando el contenido del formato, lo que facilitará la


La accesibilidad a las páginas webs es su principal objetivo.

reproducción de la misma como sólo texto, síntesis de voz, pantalla pequeña, etc. Los gráficos con datos hay que explicarlos textualmente, ya que estos aparecen como imágenes. Buscar otra opción que sustituya los distintos scripts, applets y pluing-ing. En cuanto a los marcos o frames, que no se ven en los navegadores utilizados por ciegos, pueden ser sustituidos por un menú de navegación que cumpla la misma función. Para poder leer una tabla correctamente hay que poder hacerlo línea a línea, evitar su uso para alinear columnas de texto e añadir, además, un resumen de su contenido. Por último, no se debe olvidar validar el código HTML usando las herramientas pertinentes y verificar el resultado a través de un navegador sólo para texto.

CATÁLOGO DE MATERIAL TIFLOTÉCNICO


Despertador/termómetro con voz mod. UT-8805-N.



Rotuladora en braille con cinta DYMO.


Enhebrador automático.


Grabadora de mensajes que se puede activar por el movimiento.


Horno Tactile Image: reproductor de documentos en relieve.


Lupa TVCC Mod. Albatros en color y con pantalla de 17".


Magnetófono Mod. Narrator.



Máquina Perkins: escribe en sistema braille.


Medidor de glucosa Mod. One Touch II.

UTLAI es una de las principales asociaciones de usuarios de tiflotecnología.

texto como ocurre, por ejemplo, con Linux. Y en el último caso, tenemos el diseño de la página, teniendo que distinguir entre contenido y estructura, la maquetación o el programa que ha utilizado el webmaster.

Aunque la tiflotecnología solamente se refiera a las personas ciegas o con problemas de visión por su raíz terminológica, debemos incluir en el mismo saco a todo tipo de deficientes, ya sean visuales, auditivos, físicos o cognitivos, que por sus características no pueden disponer de la tecnología con la misma soltura que una persona que carezca de cualquier irregularidad. La W3C (Word Wide Web Consortium), consorcio industrial dirigido por el Laboratorio de Informática del Instituto de Tecnología de Massachussets de EE.UU., el Instituto Nacional de Investigación Informática y Control INRIA de Francia y la Universidad de Keio en Japón, fue creado para luchar contra todo tipo de barreras tecnológicas independientemente de la problemática personal; es, además, el organizador de la WAI. En España hay que destacar el trabajo que realiza el SIDAR, cuyo objetivo es impulsar la creación de páginas webs según las Pautas de Estilo para la Comunicación sobre discapacidad del Real Patronato de Prevención y de Atención a Personas con Minusvalía, las recomendaciones de la WAI y la aplicación de la CIDDM (Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalía) de la OMS.

Existen una serie de programas que detectan los problemas de accesibilidad que pueda tener una web. Entre ellos, destacan Bobby y Valiator. El primero, creado por CAST (Center for Applied Special Technology), practica un examen de la página a través de un formulario web, y la muestra a continuación señalando dónde se han detectado los problemas de accesibilidad y los elementos incorrectos o no estándar de HTML. También indica de manera global el nivel de disposición que tiene para los minusválidos y el tiempo que tardará en cargarse en el caso de que se esté utilizando un MODEM de 28.000 bps. El segundo, de la WAI, localiza de manera automática las etiquetas no estándar por medio, también, de un formulario web. Al pertenecer este a la W3C, se va actualizando constantemente.

Sistemas tiflotécnicos

El medio de comunicación para personas invidentes y deficientes visuales es el Braille, por ello, los distintos aparatos tiflotécnicos

> *Los aparatos más usuales para escribir son la Pauta y la Máquina Perkins, pero resultan demasiado básicos para los tiempos que corren...*

que podemos encontrar en el mercado informático están inspirados en este sistema, de modo que su uso no requiera mucho trabajo. Los aparatos más usuales para escribir son la Pauta y la Máquina Perkins, pero resultan demasiado básicos para los tiempos que corren, donde la tecnología avanza a pasos agigantados, ya que estas máquinas, además de lentas, no permiten corregir los



Esta aplicación ha sido creada por la WAI.

fallos o insertar datos olvidados, entre otras cosas.

Los nuevos sistemas tiflotécnicos se clasifican en tres grupos principales: los autónomos, los de acceso al ordenador y los periféricos específicos. Los sistemas autónomos son aquellos que tienen una función por sí mismos, aunque también, gran parte de ellos, pueden acoplarse a los ordenadores para realizar otro tipo de trabajo.

Dependiendo del canal por el que se introduzca la información puede distinguirse entre visuales, táctiles y parlantes. Entre los aparatos más importante encontramos el Optacon, que convierte una imagen impresa en una

La web del CIDAT

El CIDAT, predicando con el ejemplo, tiene su propia página web en la dirección http://www.once.es/cidat, en la que podremos conocer, no en profundidad, en qué consiste este centro, sus principales funciones, así como su ubicación. Este site está

Página web del Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicaciones Tiflotécnicas.

disponible en versión texto o modificarle los colores para facilitar su navegación. Desde aquí estaremos al día en cuanto a noticias que hagan referencia a la tiflotecnología, sobre todo lo referente a los equipos y programas. Si estás interesado en adquirir alguno de estos, podrás realizar tu petición a través del Catálogo Tiflotécnico, o bien, échale un vistazo al Mercadillo, donde encontrarás ofertas y exponer cuál es el que necesitas. Para terminar, en el Rincón de Tiflotecnia donde conseguir manuales, software, archivos de texto, distribuidores de materiales tiflotécnicos, etc.



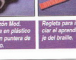
Papel Flexi-paper: A-4 especial para el horno Tactile Image.



Punto generador para iniciarse en la lecto-escritura en braille.



Punzón Mod. Oreja en plástico y con puntera de acero.



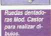

Regleta para iniciar el aprendizaje del braille.



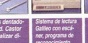
Reloj de pulsera parlante Mod. ILA con despertador y alarma horaria.



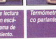

Rotuladores Perfumados para asociar colores con los olores.



Ruedas dentadoras Mod. Castor para realizar dibujos.



Sistema de lectura Galileo con escáner, programa de reconocimiento.



Termómetro clínico parlante.

ENTREVISTA

@rroba ***habló con José Luis Fernández Coya, Director técnico del Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicaciones Tiflotécnicas (CIDAT), para conocer, de primera mano como funciona el centro.***

@rroba: ¿En qué software, hardware o aparato externo estáis trabajando en la actualidad?

José Luis Fernández Coya: El CIDAT (Centro de Investigación, Desarrollo y Aplicación Tiflotécnica), antes UTT, trabaja permanentemente en proyecto que faciliten el acceso a la información para personas ciegas y deficiente visuales, así como en herramientas que faciliten las tareas de vida diaria. Por ello tiene en la actualidad más de 60 proyectos en marcha y más de quinientos productos comercializados. Estos proyectos van desde software de acceso a la información proporcionada por un ordenador PC, impresoras, programas de reconocimiento de textos; hasta juegos de mesa o figuras tridimensionales para el desarrollo de estudios psicológicos con personas ciegas o deficientes visuales.

@: ¿Qué sistema operativo habéis desarrollado más?

J.L.F.: No se ha trabajado en el desarrollo de sistemas operativos, sino que se han desarrollado herramientas para acceder a la información proporcionada por sistemas operativos, por ejemplo Windows.

@: ¿Tenéis algún tipo de acuerdo con alguna multinacional para adaptar y construir tanto software como hardware?

J.L.F.: Habitualmente trabajamos en colaboración con empresas multinacionales dedicadas al desarrollo de tecnología para nuestro colectivo como Henter Joyce, Blazie Engineering, Microsoft, etc.

@: Además de la adaptación a la informática ¿en qué otros campos tecnológicos abarcáis?

J.L.F.: Desarrollo de herramientas de escritura braille manual, tablillas de aprendizaje del braille, juegos de mesa, etc.

@: ¿Habéis recibido algún tipo de subvención o ayuda económica por parte del gobierno, la Unión Europea o cualquier entidad pública?

J.L.F.: Participamos habitualmente en proyectos subvencionados por los programas europeos.

@: ¿Qué requisitos se deben cumplir para poder conseguir cualquier producto tiflotécnico? ¿qué pasos se deben seguir para conseguirlos?

J.L.F.: Se pueden comprar solicitándolos a este Centro o a cualquier tienda de las que la ONCE posee dentro de sus Delegaciones. También se conceden los equipos necesarios, de forma gratuita, a las personas afiliadas a la ONCE, que lo soliciten para desarrollar su trabajo dentro de una empresa.

Web oficial de la Organización Nacional de Ciegos Españoles.

@: ¿Cuál es el perfil de las personas que demandan artículos tiflotécnicos?

J.L.F.: Cualquier persona que, siendo vidente podría demandar una herramienta informática; siendo ciega demandada una herramienta tiflotécnica.

@: ¿Qué se está haciendo en otros países en el campo de la tiflotecnología?

J.L.F.: En el extranjero (Alemania, EEUU, Italia, etc.) hay potentes empresas dedicadas a la fabricación y comercialización de productos tiflotécnicos. No obstante el potencial del colectivo de personas ciegas, en otros países, es lamentablemente bastante más bajo que en España. ■

EL POTENCIAL DEL COLECTIVO DE PERSONAS CIEGAS, EN OTROS PAÍSES, ES LAMENTABLEMENTE BASTANTE MÁS BAJO QUE EN ESPAÑA.



Uno de los programas con los que podrás ampliar la pantalla del PC.

táctil por medio de una cámara de reducidas dimensiones que filma el texto; el Brailler'n Speak, con el que se introduce la información, que se puede guardar en discos a través de un teclado similar a la Máquina Perkins y sale como voz o impreso en tinta; o EUREKA A4, que permite la entrada de datos tanto por el teclado braille o por la importación de ficheros desde cualquier equipo informático, teniendo su salida mediante síntesis de voz.

Los sistemas de acceso al ordenador se clasifican según el sistema sensorial al que va dirigido y requiere que el usuario tenga un mínimo conocimiento de mecanografía para facilitar su uso. Existen muchos programas con los que poder manejar un computador. El Braille Hablado Plus, conectado a un modem actúa como terminal y permite imprimir tanto en tinta como en braille, realizar operaciones matemáticas, además de convertir los textos en voz; CIBER 232 es un conversor de texto a voz mediante un programa residente y un sintetizador conectado al puerto de serie, pudiendo leer todo lo que sale en pantalla y lo que se va tecleando y, no a su vez, hacer un estudio de la pantalla; Navigator es una unidad de braille con cuarenta celdas de seis y ocho puntos y un teclado; el sistema Vista combina tanto software y hardware para poder llegar a la información de la pantalla, que se puede presentar de seis maneras diferentes: aumentando toda la pantalla, sólo una línea, con tablilla, visualización doble, cristal con efecto zoom y cristal de aumento; Braillex IB-80 hace de pantalla representando una serie de celdillas o cajetines braille con el que los ciegos pueden apreciar el código ASCII por medio del tacto; y los programas indicados para deficientes visuales, como ZOOMTEX, ZOOMTEX PLUS y ZTwin, cuyo fin es la ampliación de la pantalla con ajuste personalizado.

Por último, entre los periféricos más importantes tenemos la impresora braille Portathiel, que se puede conectar tanto al PC como a un teclado estándar QWERTY.

Rocío Baena ●

A partir de ahora, esta será tu sección. Esta página, al igual que las otras, estarán a tu entera y completa disposición para dar a conocer tu opinión, tus ideas, tus quejas, para exponer curiosidades, en definitiva, para lo que te plazca... No desaprovechéis la oportunidad que desde ARROBA queremos brindaros. Como bien veréis por la filosofía de nuestro producto, aquí no hay censuras, ni pudores, ni sonrojos... Tan sólo queremos que nos prestéis vuestra voz. A vuestra disposición tenéis nuestro e-mail: **arroba@activanet.es** y nuestra dirección (**c/Compañía 30, nº1, 29008 Málaga**).



La web de Arroba

He descubierto con asombro que la dirección "www.arroba.es" y .COM pertenece a una empresa llamada ArrobaSystems y que vende cosas. La dirección .net esta pillada por el típico "hola amiguito... esta es mi paginita... EN OBRAS". Vamos, que no tenéis WEB... Vosotros, que os auto apodáis "La vergüenza de la red" ¿no estáis en ella?... Hay que poner remedio... Os sugiero como sección muy útil en cualquier web de revista, un índice de contenidos de los números pasados, para ahorrarnos a los lectores las largas búsquedas de algo que recuerdas haber leído en arroba, pero ¿en cuál?
Animo con esta revista única en el aburrido panorama editorial técnico español. Espero con impaciencia las interesantes revelaciones de vuestra revista cada mes.
Un caluroso saludo
Alvaro Consuegra

Bueno... tranquilidad en el frente... sí que tenemos web, solo que no bajo esa dirección. Hemos preferido colocar nuestras páginas en la web de la editorial a la que pertenecemos, así que si visitas www.megamultimedia.com/arroba nos encontrarás allí... Y aparte estamos construyendo nuestra nueva web para dentro de poco tiempo. *



Vieja estrella

Buenas, quiero felicitaros por la revista y pediros una pequeña ayuda. Hace tiempo que tengo un ordenador 8086 con disquetera de 720 kb guardado en un armario. Mi pregunta es la siguiente, ¿existe alguna página o algo que tenga software para este ordenata?
Gracias y un saludo.
Juan Beltrán

¿Qué te parece si empiezas por un sistema operativo? Además, tienes la suerte de que tu maravillosa máquina no admitirá windows 2000. Un buen sitio para pillar sistemas es http://www.volks-pc.org/ . Mira un par de ellos y quédate con el que más te convenga... Le diremos al director de Arroba que hay otro tipo como él que aún tiene un 8086 funcionando... Que juventud más perdida =8-D *

Programación

S@ludos, soy un lector de esta revista desde hará 6 meses, y estoy muy contento con lo que leo, es de las pocas revistas en las que no encuentras publicidad, te encuentras con textos interesantes como los de Hacking, Linux y alguno más. Voy bastante perdido con el tema del cracking, pero bien. Me gustaría encontrar un apartado referente a programación orientada al diseño web (java, flash, c/c++), y empezar a hacer cosillas. Y estoy buscando un compilador de C++ para windows, a ver si me encontráis algo y lo metéis en el CD, venga cuidaros
José Miguel

Lo de la programación orientada a web lo hemos resuelto con la aparición de una publicación hermana de Arroba que se llama "Webmaster". En ella podrás encontrar todos esos temas que se refieren a cómo conseguir un site atrayente. Sobre lo del compilador echaremos un vistazo por ahí a ver qué sacamos...y gracias por los halagos. *



Fiebre Retro

Hola, gente de arroba. Soy un reciente lector de su revista. (Tengo la de febrero y julio). Realmente me parece muy bueno encontrar una publicación que se dedique a la retroinformática y además esté en español. Soy usuario de C64 y Amiga, y también tengo un Texas Instruments TI99/4a que no funciona.
Me gustaría contactarme con otras personas que le interese la retroinformática. Mi e-mail es pdroldan@yahoo.com
Gracias y sigan así!

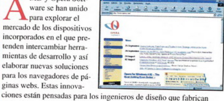
Pues lo mejor para ponerte en contacto con un apasionado de estas máquinas es que le envíes un mail a debugger, el encargado de las páginas de informática alternativa. Seguro que él te pasa buenas direcciones de Commodore. Por cierto, que el dire de la revista se compró hace poco el Apache para Commodore 64 y desde entonces no toca el MS Flight Simulator *

Recopilaciones próximas

Felicidades por la revista antes de nada. Leo en el nº36 que pensáis sacar un especial de hack aparte, buenísima idea como tantas otras que tenéis, pero os pediría que metieseis en un CD todos los cursos (hack, crack, linux...) desde el comienzo, por una parte porque como no tengo los primeros números... pues sería un gran favor, y por otra, porque así me puedo llevar las revistas al trastero y dejar espacio en mi habitación para las películas educativas del fin de semana :-), sin dejar de tener a mano vuestros maravillosos cursos.
Un saludo.
IKAD

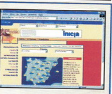
Pues tu problema, oh, amado lector, está en parte solucionado porque el libro que editemos estará acompañado de un cdrom donde incluiremos la mayoría de los programas que se han mencionado en nuestra sección de hack. Esperemos que os guste y que no echéis de menos muchas cosas. Os vais a quedar ciegos con tantas películas de esas... *

AMD y Opera Software se alían



AMD y Opera Software se han unido para explorar el mercado de los dispositivos incorporados en el que pretenden intercambiar herramientas de desarrollo y así elaborar nuevas soluciones para los navegadores de páginas webs. Estas innovaciones están pensadas para los ingenieros de diseño que fabrican dispositivos de Internet, auxiliares de sobremesa, pantallas para navegar por la Red, entre otros productos de similares características. Este acuerdo permite a ambas compañías utilizar conjuntamente el software de Opera y la gama de procesadores de 32 bits de AMD, intercambiar hardware, compenetrarse en la asistencia técnica, así como en la documentación. Por parte del usuario, estos conseguirán, tanto los dispositivos para Internet como los auxiliares de sobremesa, con procesadores AMD y navegadores Opera completamente equipados a unos precios muy accesibles.

Nuevo canal con previsiones atmosféricas



Si quieres conocer toda la información meteorológica de primera mano, estás de suerte, porque acaba de aparecer en Internet un nuevo canal dedicado a este menester, Anticiclón.com. Esta web forma parte del portal del grupo PRISA Inicia.com. Aquí se ofrece exclusivamente la previsión del tiempo actualizada y con datos que antes sólo eran accesibles para profesionales del sector. La página se divide en tres partes: España, con el pronóstico de los próximos tres días en 100 ciudades; Europa y resto del mundo, con las previsiones para 250 ciudades; y La Mar. También podrás saber qué tiempo hizo en días pasados, las características climatológicas de los principales destinos turísticos, el horario de la salida y la puesta del sol, efemérides meteorológicas, así como el estado de los pantanos. Dentro de las secciones Actualidad y Pregúntale al Experto, podrás conocer las últimas novedades en investigaciones climatológicas y atmosféricas. Próximamente aparecerán nuevas áreas como Nieve, Alergias, Pronósticos de acontecimientos deportivos y un diccionario terminológico.

ASIMELEC otorga a la CMT el control de su normativa



La Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones (CMT) será la encargada de controlar que se cumpla lo dispuesto en el Código Deontológico de la Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica (ASIMELEC). Con estas normas se pretende hacer patente el buen comportamiento de las empresas proveedoras de servicios de Internet, además de proclamar la libertad de expresión, de información y de prensa, en el buen uso de las tecnologías. La CMT, por su parte, también deberá resolver las dudas sobre la interpretación de los distintos preceptos y proponer mejoras. Mientras que los asociados a ASIMELEC se comprometen a no utilizar información que crean falsa o engañosa, utilizar publicidad recta y legal, mantener el secreto profesional, promover el acceso a la Red a las personas discapacitadas, negarse a la competencia desleal, cuidar de la calidad de los servicios que preste, etc.

El cine independiente tendrá su festival online en Telepolis.com



Telepolis.com convoca el Primer Festival Online de Cortometraje Independiente, cuyos principales objetivos son la promoción del cine independiente, así como descubrir las distintas posibilidades que puede ofrecer la Red en este tipo de acontecimientos. Dicho festival contará con cinco secciones de las que cuatro entrarán a concurso y se estructurarán en Ficción, Vídeo-creación, Dogma y Animación. Las creaciones se proyectarán cinco cada día, desde el 23 de octubre al 12 de noviembre, tras las cuales habrá cineforum y chat. Los cortometrajes permanecerán en la Red para ser visionados tantas veces quiera. El portal también te ofrece la oportunidad de poder contactar con los directores, organizadores y asistentes al festival para poder intercambiar impresiones. El jurado está formado por cinco personas integrantes del Foros de Cine, Distritos Cinéfilos, C de Cine, equipo de redacción y marketing de Telepolis.com y queda también se incluya alguna figura relevante del mundo del cine.

La alianza entre GTI y SuSE Linux favorece al mercado de software

GTI, mayorista y distribuidora de software, ha firmado un acuerdo con SuSE Linux, el primer distribuidor de tecnología Linux en Europa, en el que esta última formará parte de la lista de distribución de GTI. Este pacto le permitirá ampliar su campo de trabajo y convertirse en punto de referencia en el sector de Linux, poniendo a disposición de los usuarios la última tecnología, asegurando el mejor servicio y excelentes soluciones. De este modo, la compañía se hará con el mercado, dirigido tanto a profesionales como usuarios, de este sistema operativo cada vez más implantado. Entre su oferta contará con 6 CDs o un DVD, más de 1.500 aplicaciones, herramientas para Internet, bases de datos, gráficos, programación y multimedia, con todo lo necesario para poder formar una completa estación de trabajo. Por su parte, SuSE Linux, reconocida por su sistema de control de calidad y el desarrollo de sus productos, actualizados tres veces al año, se dará a conocer en todo el mundo.



Llega a España un servicio para escuchar los e-mail por teléfono



El portal de Internet i(es-paña) ofrece, por primera vez en nuestro país, un servicio con el que podrás escuchar a través de cualquier teléfono, ya sea fijo o móvil, los mensajes que llegan a tu correo electrónico. Este proceso se realiza por medio del número 906 333 123 desde el que, a su vez, podrás contestar los mismos e-mail recibidos. El precio de la llamada tiene un coste de 15 pesetas por conexión, 47'03 pesetas el minuto en tarifa normal y 37'24 en reducida. Con este nuevo método podrás estar localizado sin la necesidad de tener un ordenador a mano. Además de esta función, i(españa) te ofrece la posibilidad de enviar fax desde tu propia cuenta de correo. Con FaxMail sólo tendrás que introducir el texto en la web http://iespana.es y elegir el destinatario, ahorrándote, de este modo, tiempo y dinero. Este portal pertenece al grupo Vivendinet que comenzó en nuestro país en el mes de julio con el propósito de hacerse con el mercado de internautas de entre 25 y 35 años.

Infocurso.com, nueva web para la formación de profesionales



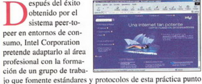
El Grupo Vértice lanza al mercado un nuevo portal dedicado a la información sobre la oferta y la demanda formativa en España, donde encontrar tanto cursos como centros donde ampliar nuestro conocimiento.
En Infocurso.com podrás encontrar el curso de enseñanza no reglada que mejor se adapte a tus preferencias, ya sean máster, postgraduado, formación continua, formación ocupacional, etc. Los parámetros de búsqueda de este site te ayudarán de manera sencilla a localizar lo que estás buscando, pudiendo elegir entre distintos parámetros: lugar de impartición, fechas de inicio y cierre, tipo de curso, temática, nivel, centro, número de horas, etc. A través de esta web tendrás la oportunidad solicitar la matrícula directamente en el centro que hayas elegido, así como ampliar la información del mismo. Por otro lado, Infocurso.com facilita a estos su promoción a través del portal y pone a su disposición una amplia estadística del número de visitas que haya podido tener el centro en cuestión.

Las ofertas educativas a través de Info-formación



Infoempleo, uno de los principales portales especializados en la búsqueda de empleo, ofrece un nuevo servicio: Info-formación. A través de él podrás acceder a un gran directorio virtual de ofertas educativas en España. Cuenta con el apoyo de Círculo de Progreso, la primera institución en el tratamiento de la información en cuanto a educación se refiere, que pone a disposición de los usuarios de la Red su banco de datos, totalmente gratuito y con la seguridad de que encontrarás diariamente información actualizada. Info-formación está dirigido a todos los colectivos, tanto estudiantes como profesionales, de cualquier gremio. Más de 67.000 programas de formación a tu alcance entre carreras universitarias, enseñanza artística, formación profesional, carrera militar, master, postgrado, doctorado, seminarios y conferencias, cursos de veranos, etc..

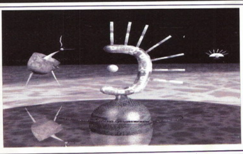
Intel se interesa por el sistema P2P



Después del éxito obtenido por el sistema peer-to-peer en entornos de consumo, Intel Corporation pretende adaptarlo al área profesional con la formación de un grupo de trabajo que fomente estándares y protocolos de esta práctica punto a punto. Con esto se podrá sacar mayor partido a los recursos informáticos, tanto en prestaciones como en almacenamiento, e introducir nuevas aplicaciones. Intel Corporation analizará los puntos conflictivos de la tecnología P2P en lo que respecta a seguridad, administración de almacenamiento y la interoperatividad. En este sistema ayudaría a los servidores a deshacerse de las tareas más comunes, como el servicio de ficheros o de protección de virus, y pasarse a otras más complejas, como las transacciones comerciales. Además, anima a otras compañías a que sigan sus pasos.

Art Futura 2000

Como cada otoño nos llega la nueva edición de uno de los festivales más atractivos del aburrido panorama nacional: Art Futura. Este veterano encuentro del pensamiento y las estéticas más avanzadas, es la mejor oportunidad para ver en suelo peninsular a todos esos nombres que nos suelen cautivar con sus trabajos. En esta edición del Art Futura 2000 se ha elegido como denominador común a "Internet como Cyborg", un espectacular planteamiento que nos brinda la ocasión de alucinar en directo con uno de los "monstruos sagrados" de Arroba, el profesor Kevin Warwick. El resto de la oferta incluye nombres como Chris Cunningham, la estupenda empresa Digital Domain o las instalaciones de Rebecca Allen.
Art Futura 2000 se celebrará en Sevilla del 23 al 26 de noviembre y su URL es http://www.artfutura.org/. Pasaos por allí que merece la pena.



FindSounds.com

search the web for sounds

[FINDSOUNDS.COM O EL REINO DE LA ONOMATOPEYA]

Splash!, Boom!, Crash!... cuando lo que queremos encontrar son ruidos nada mejor para su localización que el buscador líder en el campo de sonidos simples y efectos de sonido, Findsounds.com. Este buscador presenta un diseño limpio, bastante claro y orientado a que el internauta consiga una búsqueda directa sin complicaciones. Ésta es una de las características de Findsounds: su sencillez en el manejo. Junto a ésta, algunos detalles como tener las funciones bien determinadas y un efectivo trabajo en la localización de los archivos de sonido. Otros aspectos positivos de este buscador son su velocidad en la búsqueda y la escasa publicidad ya que sólo nos encontramos con un discreto banner en la parte baja de la página.

Una de las grandes ventajas de Findsounds es que nos podemos encontrar con cualquier tipo de manifestación sonora: desde las emitidas por los animales, todo un clásico en este tipo de ofertas; pasando por instrumentos musicales o armas de fuego hasta los sonidos propios de películas o series de televisión como Xena, Scooby Doo, Star Wars o Psicosis. Podremos escuchar los quejidos de Homer de los Simpsons, berridos de Chewbacca en Stars Wars o los "ladridos" de Dino en Los Picapiedra.

Portada.

Al realizar la búsqueda de los archivos requeridos, el internauta podrá determinar los rasgos del sonido que quiera escuchar. Para ello la Web nos permite señalar el formato en el que prefiramos el archivo, entre AIFF, AU o WAVE, los archivos más usados para los efectos de sonido; o el tamaño máximo del mismo. Además el internauta también puede establecer el número de canales (mono o estéreo) y la calidad mínima del sonido, marcando su resolución.

Los sonidos recuperados se listarán representados por una onda sonora que nos informa de la amplitud del sonido (volumen) y su tiempo de duración. El usuario de forma rápida visionará las características del sonido que ha solicitado. Una de las innovaciones añadidas a esta onda por Findsounds consiste en que mediante el uso del color el buscador nos señala cómo suena ese sonido, es decir, su frecuencia. Este método patentado por Findsounds establece una unión entre los colores y la altura o gravedad del sonido. De esta forma, los tonos de rojos representan los sonidos más agudos, los tonos verdes y azules se utilizan para los sonidos medios y los colores oscuros representan los más graves. Lo que hace de las ondas que sean tremendamente útiles ya que sin necesidad de escuchar el sonido, lo que nos implicaría un mayor gasto de tiempo en la búsqueda del sonido deseado mientras lo descargamos, nos podemos hacer una idea de cómo es y si se ajusta al perfil deseado. De esta forma, una onda sin colorear de un grito de un hombre y otra de un grito de una mujer, con el mismo volumen y duración, serían iguales; pero si a estas ondas les sumasemos el color diferenciaríamos, por ejemplo, que si es roja, se trata de una mujer.

> LOS SONIDOS RECUPERADOS SE LISTARÁN REPRESENTADOS POR UNA ONDA SONORA QUE NOS INFORMA DE LA AMPLITUD DEL SONIDO (VOLUMEN) Y SU TIEMPO DE DURACIÓN.

Pero eso no es todo, si el usuario ha encontrado un sonido que no es lo que buscaba exactamente pero que se parece bastante, Findsounds.com ofrece al internauta la opción de buscar sonidos que sean más o menos similares al seleccionado. Una vez escogido el sonido concreto el buscador nos proporcionará un listado de los más parecidos, ordenados en función de su similitud, en tantos por ciento.

Sin embargo, puede ocurrir que mediante palabras no podamos definir concretamente cuál es el sonido que estamos buscando. Findsounds.com ha pensado en ello y ofrece la posibilidad de utilizar sonidos propios para



Busqueda.

la búsqueda a través de un programa "Comparisonics Audio Player" que el internauta puede descargar gratuitamente. Así, a través del micrófono el internauta imita aproximadamente el sonido que está buscando con la voz o cualquier efecto y a partir de ahí, el buscador proporcionará una lista con los sonidos más parecidos.

Finalmente, el internauta puede unir su página de sonidos a la de Findsounds, ya que el buscador se nutre de todas las contribuciones que realicen los visitantes mediante un link a páginas Web de sonidos o directamente a archivos. De todas formas, tal como informa reiterativamente la Web, propiedad de Comparisonics Corporation, los archivos que contengan obscenidades están vetados para que sea un sitio seguro para los niños.

Andrés Sánchez

Lo mejor

- La original idea de colorear de la onda sonora.
- Diseño funcional y simple pero muy efectivo.
- La búsqueda por palabras combinadas.

Lo peor

- Si se busca algo tan simple como "steps" (pasos) asombrosamente no se encuentra nada.
- El buscador no ofrece grabaciones de discursos históricos o importantes.

La vida imita al arte

[ASCII Art]

¿O era "La gente que se dedica al arte no tiene vida"? Y, por supuesto, después hay que delimitar lo que entendemos por arte. ¿Se puede considerar opus magna una "escultura" a base de un montón de excrementos de caballo (título: "Un Montón de Excrementos de Caballo")? ¿Es arte una paella encerrada en una urna de metacrilato?

EL ARTE Y SUS FORMAS

Aún peor puede ser el otro extremo, el del arte "conformista", el fabricado en serie, ese que adorna las paredes y estanterías de toda maría o piso de alquiler que se precie, donde el único criterio para la valoración de la obra ha sido: "¡Uuuuuy! ¡Qué perritos más mooooonos!". Sería injusto, sin embargo, insinuar que este tipo de arte carece de variedad de temas. Más bien al contrario, aparte de animalillos (perritos, gatitos, conejitos y ositos) con pintas de peluches, todos sin excepción con grandes y llorosos ojos, tenemos en la gama baja las estampitas religiosas (Cristo Coronado de Espinas, La Virgen de la Macarena, etc. de grandes y llorosos ojos) en marcos de plástico verde, imitando mármol, comprados en un veinte duros; tenemos a pierrots y payasos (con grandes y llorosos ojos) en la gama media; y ya entrando en la gama alta, estampas 'inglesas' con escenas de la cacería del zorro, cerámica de Lladró y reproducciones de semi-desvestidas cordobesas de Julio Romero de Torres (que, por



Bender.

cierto, invariablemente vienen pintados con grandes y llorosos ojos).

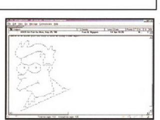
Por supuesto que existe un término medio, pero no es el que pensáis. No vamos a hablar de aquel artista que con un derroche de inspiración, combinación de técnicas y compromiso con el tiempo que le ha tocado vivir, logra crear una obra que aúne elementos que lo hacen reconocible al gran público a la vez que transmite un mensaje profundo y crítico a la sociedad, no. Ese tipo de artista ya tiene talento, ya tiene el cielo ganado. No hace falta que le demos bombo. Aunque muera de hambre (como probablemente le ocurra) en esta vida, será recordado por siempre jamás por sus marchantes y la casa de Sotheby's de subastas que se embolsarán unos dividendos que no veas.

Ya digo, hay otro término medio, que sí merece nuestra atención, puesto que conjuga el kitsch del fondo con la vanguardia de la forma y elaboran piezas tipo "Montón de Excrementos de Caballo que Proyecta la Sombra de un Perrito (de grandes y llorosos ojos)" o "Paella con la cara de la Virgen de la Cabeza (¡En 3D!)". El equivalente Internetero de los creadores tras estas obras son los *ASCII artists*.

> ***...esta disciplina artística consiste en la creación de imágenes basándose en caracteres ASCII, sólo y exclusivamente...***

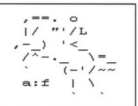
EL CÍRCULO VICIOSO

Para aquellos que no se hayan percatado (lo digo por lo complicado del nombre), esta disciplina artística consiste en la creación de imágenes basándose en caracteres ASCI[1], sólo y exclusivamente - no me pongáis esa cara, porque seguro que quien más y quien menos ha utilizado un "smiley" de vez en cuando en un IRC o e-mail... Pues sí, aunque parezca poca cosa el humilde :-) es una prueba de lo sencillo y efectivo que puede ser el ASCII art y, a pesar de estar sobreexplotado hasta la nausea (si es que se utiliza hasta en la redacción de @RROBA cuando alguien pretende quitarle hierro a alguna insolencia, por Dios), seguro que su inventor,



Fry.

cuyo nombre no aparece registrado en ninguna parte por cierto, se quedó chafado de satisfecho ante su propio ingenio. (Por cierto, dicho iconito NO significa "Estoy contento" como pretenden entender de lo que no tienen ni pajolera idea, sino "Mira, tío/a, que aunque te he llamado 'cabrón/ona hijo/a de puta', que no te enfades, que es broma"). Después, como digo, ha venido la sobreexplotación del asunto y hoy en día te encuentras caritas de esas hasta en la sopa. A mí personalmente me disgustan, pero hay una que me sigue haciendo gracia: :-



Caballo Rampante.

(####### , que viene a significar "Estoy vomitando" [o *"bomitando"*, según las preclaras mentes de los usuarios de las IRCs].

Por supuesto que llamar los emoticonos (¡eeks, que nombre!) "ASCII art" es como lla-

Diccionario de emoticonos.

mar lo que hay escrito en la pared de los servicios de @RROBA un fresco renacentista[2], pero no deja de ser gracioso las vueltas que da la vida. Me explico: o sea que allá por el paleolítico, un tío con una protuberancia supraorbital que te cagas se molesta en intentar representar con toda fidelidad una escena de caza, dibujando en la pared de su bonito dúplex subterráneo con sangre de mamut un tipo espigado dándole caña a algún pobre bicho. Unos miles de años más tarde alguien decide convertir estos bosquejos en ideogramas a lo jeroglífico egipcio y transmitir así toda suerte de ideas complejas relativas a la ley ("Si te portas mal, serás enterrado vivo. Si te portas bien: serás enterrado vivo... con el faraón") y a la ciencia ("Así trepanamos, así, así. / Así trepanamos, así, así. / Así trepanamos que yo la vi."). Para que unos siglos después otro siga el proceso de abstracción, convirtiendo el ideograma en letra. Y hete que llegamos a nuestra era, nuestro siglo y nace el ASCII artist, que cree que para qué tanto rollo, con lo bonito que son las letras para crear un dibujo de un tipo espigado dándole caña a algún pobre bicho... Y es que podría parecer que somos el espíritu de la contradicción.

Pero tampoco hay que exagerar. En realidad el ASCII art nació como una necesidad. Veamos: ninguno de vosotros os acordaréis del telex, pero hace unos veinte, veinticinco años eran unos trastos habituales en cualquier oficina de cualquier empresa. Con el tamaño y forma de un órgano de iglesia, básicamente era un teletipo conectado a la red telefónica que servía para mandar mensajes en texto a cualquier punto del globo. Estamos hablando de una época anterior a los faxes, así que cuando alguien deseaba mandar un mensaje un poco especial a sus clientes, lo que tenía que hacer era sentarse ante un papel cuadriculado y diseñar un dibujo a partir de letritas, lo sé porque esa era una de las estultas tareas en que tenía que afanarse mi padre cada vez que llegaban las putas Navidades (digo que eran putas, porque el diseño de la dichosa felicitación telexera le ponía de humor de perros).



Figwin - letreros ASCII.

Poco después llegaron los ordenadores, monitores de fósforo verde (o naranja) y lo más parecido a una GUI era un cuadro basándose en caracteres ASCII, que estamos a principio de los ochenta. Si querías destacar algo, hacer una pantalla de presentación guapa o algo por el estilo, te jodías: no podías hacer un fotomontaje con la Camela Panderson y un Porsche Boxer como ahora. Lo que sí podías hacer eran letras ENORMES compuestas de almohadillas, espacios invertidos y asteriscos a lo 'banner' (programa de UNIX/Linux que hace precisamente eso) y ya está, que para qué más, que lo importante era que el programa pitase.

Estamos hablando de una época anterior a los faxes, así que cuando alguien deseaba mandar un mensaje un poco especial a sus clientes, lo que tenía que hacer era sentarse ante un papel cuadriculado y diseñar un dibujo a partir de letritas...

Con tanta historia y la aparición del correo electrónico y, posteriormente, Usenet, ambos servicios que antiguamente sólo admitían texto, no es de extrañar que el ASCII art calara profundamente en los usuarios de la

¿Cómo se contempla esto?

Si nunca habéis visto ASCII art y pretendéis contemplar las obras incluidos en los archivos de texto del CD, puede que al abrirlos (con el bloc de notas, por ejemplo) os encontréis con un horrible galimatías sin pies ni cabeza. Es extraño, pero siempre había creído que el bloc de notas estaba precisamente para eso, para ver el contenido de archivos de texto, pero la realidad es que interpreta bastante mal este tipo de archivos, no aclarándose mucho con los códigos de control más usuales (p.e.: hay que ver el quebradero de cabeza que le supone un simple retorno de carro). Es mejor utilizar Word para ver las imágenes incluidas en el CD o las que guardéis de los grupos de noticias.

Si seguís teniendo problemas, habréis de tener en cuenta que la mayoría del ASCII art se elabora con fuentes de anchura fija, es decir, que todos los símbolos miden lo mismo de ancho. Un ejemplo de fuente de anchura fija es `Courier`, donde la 'i', por ejemplo, mide lo mismo de ancho que la 'm'. Sin embargo *Times New Roman*, el que usa por defecto en cualquier documento de Word, es de anchura variable. Para comprobar la diferencia, haced el siguiente experimento: escribid una línea de 10 ies minúsculas, después escribid diez emes debajo. Comprobaréis que la línea de emes es más del doble de largo que el de los ies. Ahora seleccionad las dos líneas y cambiad la fuente a Courier. ¡Tachán! Ahora las dos líneas miden lo mismo.

El porqué se utiliza una fuente de anchura fija es fácil de entender: permite alinear con mucha más precisión las 'piezas' de un dibujo realizado con caracteres ASCII. Sin embargo, existe en la web un programa (llamado Anyfont - disponible en http://stwww.cs.uiuc.edu/users/chai) que permite realizar ASCII art utilizando cualquier fuente. El programa va ajustando el espacio entre los caracteres de manera inteligente para que todos permanezcan alineados, indistintamente de su anchura inicial. Sin embargo, si queréis experimentar a realizar vuestros propios diseños, lo recomendable siempre es utilizar una fuente de anchura fija.

Times New Roman:

iiiiiiiiii
mmmmmmmmmm

Courier:

```
iiiiiiiiii
mmmmmmmmmm
```

Fuente de anchura variable y fija.

red de redes, ávidos como siempre de darle un toque de color (teniendo monitores de fósforo, es un decir) a sus mensajes. Pero ¿qué papel juega en la red hoy en día? Obviamente, con el advenimiento de los equipos potentes y el uso generalizado de la multimedia como difusión de mensajes, más bien poco. Pero ciertamente demuestran más talento (o al menos más dedicación) aquellos que se han pasado unas cuantas horas currándose un Darth Vader basado en interrogantes, paréntesis y comas, que el que escanea la foto de su colección de cromos. Tampoco conviene que nos dejemos dominar por nuestro tecno-chovinismo: Internet llega

Star Wars en ASCII.

a todos los puntos del globo, incluso a países pobres de los que ni queremos ni solemos acordarnos. Piensa en la alegría que se llevaría un mozambiqueño al descubrir que tu web es compatible cien por cien con Lynx. Pero incluso en el primer mundo hay dos áreas de Internet donde el uso de ASCII art se halla muy extendido aún hoy en día, y esos lugares son los grupos de noticias y el IRC. En Usenet sigue rigiendo el texto, siendo los grupos que aceptan binarios las excepciones más que la norma. Incluso se considera de malísima educación el envío de mensajes en HTML. Por tanto, es normal que se eche mano del ASCII art para adornar firmas o avivar un mensaje. En el IRC es que simplemente no se puede hacer otra cosa (al menos en las pantallas de charla) que usar texto, y el ASCII art se utiliza extensamente para los llamados 'floods'.

LA CUADRATURA DEL CÍRCULO: TIPOS DE ASCII ART

Básicamente podemos hablar de cuatro tipos de ASCII art:

1.- Tipo 'banner': si alguno de vosotros ha utilizado el comando banner bajo Linux, sabrá a qué me refiero: Escribes *banner Mi Mensaje* [ENTER] en la línea de comando y el programa devuelve *"Mi Mensaje"* en grandes y vistosas (por llamarlas de alguna manera) letras hechas a partir de almohadillas o asteriscos. Precioso... e ideal para una firma original. Pero si deseas tener letras chulas de verdad recomiendo que se use Figlet. Figlet es un programa para UNIX[3] que sirve para crear atractivos letreros, pudiéndose elegir entre una gran variedad de fuentes. Una vez creado el que más nos guste, podemos guardarlo como fichero de texto e incluirlo en nuestra firma.

2.- Tipo carácter: Puede que sea el tipo de ASCII art más difícil de realizar. Se trata de crear dibujos con letras que encajen como 'piezas' individuales del dibujo final. Un ejemplo, que todos entenderéis: los smileys que mencionamos antes: en **:-P** tenemos los dos puntos como ojos, el menos como nariz y la 'P' mayúscula como la boca sacando la lengua. Claro que esto, diréis, está tirado, máxime conociendo los elementos que podemos usar, las combinaciones se convierten en muchas. Pero intenta elaborar un caballo

> ***Pero ciertamente demuestran más talento (o al menos más dedicación) aquellos que se han pasado unas cuantas horas currándose un Darth Vader basado en interrogantes, paréntesis y comas, que el que escanea la foto de su colección de cromos.***

rampante con elementos similares, a ver qué tal. Pues se ha hecho y queda muy bien... Pero os he de advertir que este tipo de ASCII art a veces puede ser difícil de interpretar a primera vista. Le ocurre un poco como lo de los estereógrafos: has de mirarlo durante un rato hasta ver el dibujo. Para ver el caballo consulta el archivo *Aadiddle.txt* incluido en el

```
 ||||||||| ¡No me abuséis
 ||      |   del punto y
 || (·)-(·)    aparte!
 \       |  /
  \   |||  /
   \ | O |
      |||
       |

ASCII-retrato del
 dire de @RROBA
```

Un patético esfuerzo por parte del autor.

CD-ROM. Está con su jinete y todo al pie de la torre.

3.- Tipo contorno: El tercer tipo de ASCII art está pensado para dibujos más grandes: se utilizan las distintas letras y símbolos para elaborar rectas y curvas. Los caracteres '|', '-', '\' y '/', los más obvios para esta tarea, se vuelven insuficientes cuando se salen de las líneas horizontales, verticales y diagonales distintas a los 45 grados. Esta variante es el más utilizado para dibujos lineales, como caricaturas, tiras cómicas, retratos, etc.

4.- Tipo sólido o de textura: Esta variante utiliza la premisa de que distintos caracteres tienen distinto 'peso', es decir que son más a menos densos, pudiéndose obtener distintos tonos de gris utilizando repetidamente un mismo carácter. Por ejemplo, con la 'M' se consigue un gris más oscuro que con la '-'. Se crea una especie de mosaico de "piezas" de distinta densidad, que, contempladas a cierta distancia, conforman el dibujo. Es el tipo de imagen generado por un conversor de foto a ASCII: el programa evalúa la imagen (un jpeg, bmp, tiff o gif) por sectores y entonces sustituye el cuadro estudiado por una carácter que se aproxime al brillo del sector. A pesar de que la tecnología avanza que es una barbaridad, los resultados de este tipo de programas siguen siendo pobres y un dedicado ASCII artist puede conseguir efectos mucho más resultones, si bien con más sudor y lágrimas (véase como ejemplo la imagen de la Mona Lisa en el archivo *aaveilleux.txt*).

Para las obras importantes, se suele utilizar una combinación del tipo 3 y 4 de ASCII art, aunque los recursos de los ASCII artistas pueden llegar a ser verdaderamente asombrosos, consiguiéndose verdaderas maravillas con unos pocos caracteres. Para que os deleitéis la vista con algunas de las obras más ingeniosas de esta disciplina, sugiero que os miréis el directorio ASCII del CD-ROM y ya me diréis.

A fin de cuentas uno no puede estar seguro de que lo que hacen estas criaturas sea arte. Que su esfuerzo y tiempo les cuesta, sin duda. Que hay que tener talento y dedicación para la realización de las obras, por supuesto. Finalmente, y aunque suene a presunción, los mismos practicantes de esta disciplina lo tienen muy claro al designar sus obras como "ASCII art".
Tal vez con eso sea suficiente.

Notas

1. American Standard Code for Information Interchange: Una tabla de caracteres estándar para el intercambio de información entre ordenadores.
2. ¿Qué que pone? Pues: "¡Cabrón, hijo de puta! :-)"
3. Existe también una versión para Windows y Mac. Te puedes bajar la versión para tu plataforma de http://st-www.cs.uiuc.edu/users/chai.

CURSO DE HACKING (nueva época) 31ª Entrega

Convertir el Telnet en un FTP

Todos los meses tratamos de esquivar las medidas de protección de los sistemas informáticos ajenos, y este mes no va a ser distinto. En esta entrega veremos formas de saltarnos las protecciones de los servidores web. El tener información de un servidor es muy importante para encontrar vías por las que atacarlo y una de las formas de obtener información es mediante su DNS. Recordad: "La seguridad de un sistema es tan fuerte como su punto más debil".

Bueno, lleváis varias semanas rondando un servidor. Habéis indagado en todo el software que usa y por fin habéis encontrado una aplicación desfasada y con un bug de seguridad comentado. Buscáis por ahí y encontráis un exploit que os viene como anillo al dedo. Lo ejecutáis y... ¡bingo! Ante vuestros ojos tenéis una cuenta shell en el sistema. Empezáis a daros una vuelta por el sistema y... interesante... tenéis acceso a los ficheros de configuración de multitud de cosas... sería interesante bajárselos para investigarlos y encontrar otras vulnerabilidades pero... ¿cómo coño te bajas el fichero?

Opción 1.- Poner los ficheros en algún directorio accesible vía FTP, conectaros al mismo y descargarlos. ¡Mierda! El servidor no tiene FTP.
Opción 2.- Subir los ficheros a otro directorio que sea accesible vía web y cogerlos de ahí. Mala idea, el servidor HTTP limita las conexiones a la red local.
Opción 3.- Escupir todo el contenido de los ficheros en pantalla y de ahí hacer un copiar/pegar en un documento en vuestro sistema. ¡Maldición! Esto va más lento que el caballo del malo. ¿Tendré que joderme?
Opción 4.- ¡Utiliza el propio telnet torpedo! Si el servidor tiene instalado el Zmodem

ZModem Transfer
File
Name: os.pl
Date: 09/07/00 19:01:52
Size: 7876
Progress
Time Remaining: 0:00:00
Throughput: 6144 bytes/sec
Checksum errors: 0
78%
Cancel

Pantalla que muestra el CRT mientras recibe un fichero

podréis descargar los ficheros directamente vía telnet. El comando para que la shell os envíe el fichero es "`sz fichero.ext`". Si lo que queréis es subir otro exploit a la shell deberéis usar el comando "`rz fichero.ext`".

Pretty Good Privacy

Con ese nombre se conoce a la popular herramienta PGP creada en 1991 por Philip Zimmermann. La utilidad de esta aplicación está orientada en verificar la autenticidad de un documento y garantizar su confidencialidad. Su crecimiento y amplitud de uso se logró debido a que:

- Era un software de dominio público
- Funciona en multitud de sistemas operativos
- Está basado en algoritmos extremadamente seguros: RSA, IDEA y MD5.

¿Qué por qué hablamos ahora de esta herramienta? Pues porque ya la mayoría debe tener amigos en el ciberespacio (qué bonito suena, hasta me llena la boca... sobre todo cuando te conectas con un modem de 56K y empiezas a largar tacos por la mierda de conexión ¿plana?) que estén en su misma onda del hacking y, quieras que no, la mejor forma de aprender es carteándose y, si lo gras algo, te falta tiempo para contárselo a alguien (admitámoslo, todo el mundo busca el reconocimiento).

Bueno, pues si alguno de vosotros lee los periódicos on-line o sigue los foros de seguridad y criptografía se habrá enterado de la noticia del Carnívoro. Por si estás más perdido que un pulpo en un garage te comentaremos que el Carnívoro es una aplicación que el FBI ha obligado a muchos PSI de América a instalar en sus sistemas con el único propósito de filtrar los e-mails que pasan por sus servidores y así enterarse de lo que habla la gente.

Se ve a que a los chicos del FBI sus máquinas se les han debido quedar chicas o que ya no son capaces de controlar todo lo que se mueve por Internet, de ahí que hayan dado el paso de no sólo admitir el uso por su parte de estas herramientas de espionaje a *tutto il mondo*, sino que además la instalan amparados en la ley. La cuestión es que este programa filtra los mails no a la búsqueda de una receta del Arguiñano, sino a la búsqueda de palabras como "atentado", "hack", "bill clinton", "becaria"... (XDDD). Como detecte alguna de las palabras que ellos consideran de vital importancia para la seugirdad de su nación, el programa hace una copia inmediatamente del e-mail para que luego sea investigado.

MIENTRAS EXISTEN PROGRAMAS QUE EVITAN QUE VEAS LOS BANNERS DE LAS PAGINAS WEB, HAY WEBMASTERS QUE TIENEN QUE CERRAR SUS SITIOS WEB PORQUE DEJAN DE GANAR DINERO CON LA PUBLICIDAD Y QUIEBRAN SUS IDEAS ¿REALMENTE BENEFICIAN LOS PROGRAMAS ANTI-BANNERS?

Para evitar esta violación de la privacidad han aparecido empresas que encriptan la conexión entre el cliente y su servidor de correo (como www.e-vfs.com), aunque siempre cabe utilizar el truco más viejo del mundo: parecer que escribes del tiempo, de que va a llover y de que vas a hacer un viaje y en realidad estás escribiendo sobre el hackeo que estás pensando en hacer.

Si ninguna de las anteriores soluciones os consuelan, tenéis la posibilidad de usar el PGP. El uso del PGP en nuestro caso es el de encriptar el contenido del e-mail de mane-

ra que aunque alguien lo lea no sea capaz de entender lo que allí se ha escrito. El sistema es bien sencillo, aunque robusto a su vez gracias a las técnicas de cifrado, consiste en que tu tienes dos llaves: una pública y una privada.

Si alguien quiere mandarte algo encriptado debe tener tu llave pública y encriptártelo usando esa llave, de esa manera sólo tú serás capaz de desencriptarlo. La desencriptación se realiza utilizando tu llave privada y la contraseña que tiene (para más seguridad), de esa manera aunque si alguien os robara la llave privada (que sólo debes tener tú) no podrían usarla.

Y el PGP no sirve sólo para encriptar un documento, sino también para firmarlo. Como ya sabéis el hecho de recibir un e-mail que diga provenir de "Bill Gates <bill@microsoft.com>" no significa que lo haya escrito obligatoriamente Bill Gates. Pero el PGP tiene una técnica mediante la que analiza el texto del e-mail y genera un código que corresponde a ese texto (ese código sólo puedes generarlo tú ya que eres el único que posee la llave privada), ese código acompaña al e-mail y si alguien modifica el e-mail el código ya no coincidirá.

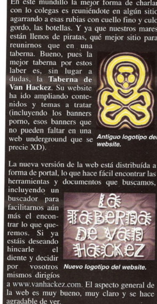
Por lo tanto el PGP ofrece tres servicios:
1.- Confidencialidad: Permite al usuario, mediante cifrado, garantizar que solamente el destinatario podrá leer el mensaje.
2.- Autentificación: Permite a un usuario firmar un documento antes de enviarlo, lo cual permite:
- Tener certeza de que el documento no ha sido modificado puesto que ha sido firmado. Si se altera el mensaje la firma no sería válida.
- Verificar que el documento ha sido firmado por una determinada persona.
3.- Integridad: La firma antes mencionada tiene la particularidad de que depende no sólo de la identidad del remitente sino también del contenido del mensaje, por lo que si éste es alterado, la firma ya no es válida.
Si queréis asegurar vuestro correo (cosa que **RECOMENDAMOS**, sobre todo por el contenido que los e-mails entre hacker contienen) lo mejor es que empecéis por instalar el PGP para Windows 9x desde D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\pgpfw658win32.zip. Imagináos la importancia que tiene el PGP que a su creador lo enchironaron por inventar este

i LAS ÚLTIMAS OLAS DE ATAQUES A WEBSITES HAN SIDO PRODUCIDAS POR SCRIPT KIDDIES, SEGÚN LOS PROPIOS WEBMASTERS, QUE LO MÁS QUE HAN HECHO HA SIDO SATURAR SERVIDORES, PERO QUE NO HAN PROVOCADO DAÑOS.



Logotipo del Internet ToolBox.

WebSite del mes



En este mundillo la mejor forma de charlar con lo colegas es reuniéndote en algún sitio agarrando a esas rubias con cuello fino y culo gordo, las botellas. Y ya que nuestros mares están llenos de piratas, qué mejor sitio para reunirnos que en una taberna. Bueno, pues la mejor taberna por estos laber es, sin lugar a dudas, la **Taberna de Van Hackez**. Su website ha ido ampliando contenidos y temas a tratar (incluyendo los banners porno, esos banners que no pueden faltar en una web underground que se precie XD).

Antiguo logotipo del website.

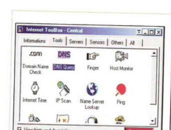
La nueva versión de la web está distribuída a forma de portal, lo que hace fácil encontrar las herramientas y documentos que buscamos, incluyendo un buscador para facilitarnos aún más el encontrar lo que queremos. Si ya estáis deseando hincarle el diente y decidir por vosotros mismos dirigíos a www.vanhackez.com. El aspecto general de la web es muy bueno, muy claro y se hace agradable de ver.

Nuevo logotipo del website.

Al estar realizada la web en plan portal tiene la opción de que incluyáis vuestras propias páginas y de que los visitantes califiquen con votos las webs, así podréis tener una mejor idea de las webs que aparecen en el sitio antes de entrar en alguna de ellas. Otro punto a favor es que no sólo hay comentarios junto a las direcciones sino que también te indica el tamaño de los archivos si el link apunta a un programa. Y no os preocupéis que no encontraréis links a programas que os lleven a la típica y odidada ventana de "Recurso inexistente" pues todos los programas están alojados en su website y así evita que los enlaces no sirvan para nada.

Aspecto de la sección underground de la web.

CURSO DE HACKING



La opción de investigar las DNS es sólo una de tantas opciones que tiene el programa.

método de evitar que el gobierno se entrometiera en las comunicaciones privadas de la gente ¿libertad en Internet? espera que me lo piense...

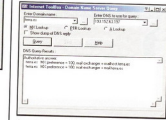
Si lo necesitáis para otra plataforma dirigíos a http://www.pgpi.org/products/pgp/versions/freeware/

Herramientas básicas: Whois II

Bueno, ya el mes anterior vísteis la forma de conocer a quién pertenece un dominio, pero algo más interesante para lo que sirve es conocer las DNS que utiliza para apuntar dirección URL. Pues bien, una forma de "atacar" su website es modificando la información que está almacenada en su DNS primaria (cambiando la IP a la que apunta) y de esta manera cuando alguien escriba esa dirección en su navegador le aparecerá la web a la que lo hayáis redirigido ☺. Esta ha sido una táctica que bastantes veces se ha utilizado y así podéis "modificar" su website sin tocar si quiera su servidor.

Aparte de la utilidad de hackear el servidor DNS que posiciona la web de una empresa, no toda la utilidad que una DNS tiene para el hacking se limitan a conocer la IP donde reside el web. El servidor DNS ofrece más información muy útil para nuestros propósitos si lo que queremos es conocer mejor la estructura de los servidores de la empresa. Esa información extra que nos proporciona es el conocer el servidor de correo que utilizan. El parámetro que configura esa opción en la DNS es MX, de Mail eXchanger.

Un programa que nos permite consultar en una DNS su MX es el Internet ToolBox. Os



Investigación del MX de un dominio.

dejamos su versión 4.01 en D:\OFFLINE\SOFTWARE\HACK\itb_setup.exe. Una vez instalado el programa abrid la pestaña "Tools" y seleccionad la herramienta "DNS". Una vez dentro de la nueva ventana os aparecerá seleccionada por defecto la opción de "MX", con lo que bastará indicar el dominio del que queremos conocer el servidor de correo y pulsar en el "Query". Al instante os aparecerá la información solicitada y... otro servidor al que testear ☺.

Insertar Imagen3.tif (Investigación del MX de un dominio)

Una herramienta mucho más potente existente en Linux es el dig. Para aquellos que todavía no tengáis a mano un Linux no os preocupéis, en http://us.mirror.menandmice.com/cgi-bin/DoDig podéis utilizar el dig vía web, más fácil imposible ☺. ¿Qué nos os satisface? Pues dirigíos a esta otra web que ofrece más opciones todavía http://www.demon.net/external/ntools.shtml.

MICROSOFT PUSO UNA WEB ANTES DE LANZAR SU WINDOWS 2000 PARA QUE LOS HACKERS DE TODO EL MUNDO TRATARAN DE ECHARLA ABAJO. UN MES MÁS TARDE MICROSOFT TUVO QUE RECONOCER SU DERROTA PERO ¿PERDIÓ CREDIBILIDAD MICROSOFT O LOS HACKERS LES HICIERON EL TRABAJO SUCIO DE MOSTRARLE LAS VULNERABILIDADES GRATUITAMENTE?

Los profesores

Os recordamos que la dirección de correo electrónico a la que enviar vuestras consultas del Curso de Hack es curso_hack@hotmail.com y que las consultas serán respondidas exclusivamente en la revista, nunca por e-mail.

P: La red de la empresa (5 pcs conectados con fast ethernet usando tcp-ip) se conecta a Internet a través de un servidor de dominio Windows NT con el servicio Routing & RAS de Microsoft, y éste a su vez a través de un cable-modem de Madritel. Lo que necesito es saber si podríais mencionarme alguna herramienta -si es que existe- que me permita comprobar la seguridad del sistema frente a ataques externos (aunque sea sólo para los más comunes) sin necesidad de hacer destrozos en la red. También me gustaría que comparáseis el ADSL de timofónica con la conexión por cable de madritel y empresas similares. Por último, tenemos un servidor Linux en la red, pero lo utilizamos sólo para desarrollo. ¿No sería más seguro usar el Linux como router, en lugar del NT? Muchas gracias por vuestra ayuda y atención. GodKiller

R: Existen herramientas para comprobar la seguridad de tu sistema, pero lo mejor es mirarlo siempre desde un punto de vista externo. Eso es lo que hacen algunas webs que tienen CGIs que realizan varias pruebas en tu ordenador para ver si hay vías de acceso y qué información se puede obtener de él. No esperes la panacea tampoco, no se trata de un penetration test completo, pero como una referencia inicial no está nada mal. Sitios que ofrecen este servicio gratuito son:
- ShieldsUp! (https://grc.com/x/ne.dll?bh0bkyd2): Es el más básico, tiene detractores pero muy buenas explicaciones de tus fallos y soluciones.
- Hacker Whacker (http://hackerwhacker.com/): Este es más completo y complicado, pero creo que es el más idóneo si quieres asegurarte de los posibles fallos que puedas tener.

Con respecto a tu pregunta sobre una

responden<<<<<<<<<<<<<<<<<

comparativa entre el ADSL y Madritel me temo que no podemos ayudarte, ya que no residimos en Madrid. No obstante sí que conocemos a mucha gente que está muy contenta con el ADSL... cuando funciona claro está. Si conoces gente que tenga cada uno una de las dos opciones que nos planteas diles que se pasen por http://www.cliente3.es.tdatacenter.com/, una web de Telefónica que mide la velocidad de conexión y que comparen resultados.

Con respecto a la opción de usar Linux o Windows NT como router es cuestión de gusto. Te aseguro que tardarás menos y te será más gráfico hacerlo con Windows NT, sin embargo el Linux es mucho más configurable (siempre y cuando sepas bastante de redes).

P: *Buenas, compro de manera esporádica vuestra revista @rroba y creo que ha llegado el momento de hacer algunos comentarios.*
La sección de Hack bien podría llamarse "El rincón del lamer" no porque el autor de esas líneas lo sea, no lo conozco, sino porque estoy seguro de que todos los que leen con adoración esa parte se dedican a mimetizar los comandos allí impresos.
Comentarios del tipo "exec" es porque se ejecuta o "cmd" porque es un comando, se merecen el PRO-LAMER AWARD. Siempre intentando conseguir el /etc/passwd, soñando con encontrar, en el fondo, un solaris del pleistoceno sin parchear. Que haberlos haylos... pero hombre... y encima desde el insulso Windows. Si hay que hackear se hace desde GNU Linux, no con el click.exe o el rompeclaves que sea. Nunca he tenido acceso a los códigos fuente de esos programas, no deben de ser muy GNU.

R: Toda crítica es bien recibida, y si es constructiva mejor que mejor. Sabemos que muchos de nuestros lectores buscan ansiosos entre el texto el comando que probar, pero es que la mejor forma de explicar algo es viendo cómo se usa, sin tanta teoría de la que casi todas las revistas estan llenas (menos la nuestra) cuando tratan el tema del hacking. Siempre se limitan al "...y entonces escaneas ciertos puertos..." o "...una vez obtenida información del servidor...".

Pues no, nosotros no nos hemos limitado a describir un proceso, ni lo haremos en el futuro. Nosotros explicamos los entresijos de los pasos a dar y si eso significa que algún *script kiddie* se dedique exclusivamente a copiar los comandos no es culpa nuestra. Muchos de ellos lo hacen porque no tienen ni idea de lo que se explica a veces, ese es el motivo de que debiéramos ganarnos el PRO-LAMER-AWARD según tú, pero es que ni te imaginas las preguntas que recibimos...

Y con respecto al uso o no del Windows para hackear es cuestión de gustos y de nivel. Este curso todavía no ha llegado al punto en el que nuestros lectores requieran el uso de Linux para ciertos ataques. Además mucha gente que nos lee tiene un solo PC en casa, y no esperarás que toda la familia aprenda a usar las Xwindows porque al niño/a se le apetezca realizar "acciones que rozan la legalidad" ya que el padre puede aplicar cierta fuerza bruta y no para crackear claves precisamente ☺.

Velocidad de la conexión de una línea ADSL a tope de trabajo.

EL ATAQUE DE HACKERS DEL PASADO MES CONTRA LOS PRINCIPALES PORTALES DE ESTADOS UNIDOS HA SUPUESTO PÉRDIDAS MILLONARIAS. ESTOS SITIOS WEB NO QUIEREN CORRER MÁS RIESGOS POR LO QUE ESTÁN SUSCRIBIENDO SEGUROS QUE LES RESPALDEN ANTE SITUACIONES DE INTROMISIÓN.

Esperamos que el hecho de que los "Website del mes" que comentamos sean todos hispanohablantes no te moleste tampoco. Sabemos que hay portales realmente buenos en inglés, pero como esta revista está orientada al mercado hispanohablante...

P: *La seccion de Hack es fabulosa, lo malo es que os descubrí en el numero 16 y me he perdido ya muchos temas que no podré recuperar (por ejemplo, la revista #1 esta agotada y tratabais el tema de como saltarse un site de pago GUAU!!!!).*
Me gustaria que de alguna manera, recordárais o hiciérais un especial con todas esas obras de arte, porque como yo habran muchos que estan en la ignorancia de tal GRAN conocimiento.
Otra cosa, ¿hay alguna manera de ver Via Digital trapicheando algo de forma similar al de C+?

R: Para aquellos como tu que perdieron entregas anteriores pusimos un listado con lo que se había tratado en cada entrega, pero por desgracia hay números que están agotados. Por eso vamos a darte una alegría porque **en breve saldrá una recopilación de todas las entregas** que no os debéis perder.

Sobre lo segundo que nos comentas, nosotros desconocemos la existencia de una forma de ver Vía Digital por el careto, aunque sí hemos visto con nuestros propios ojitos y sentido en nuestras carnes la experiencia extrasensorial de zapinear por el Canal Satélite Digital sin que se resistiera ningún canal XD durante una demostración de uno de nuestros colaboradores.

En la próxima entrega:
- Hackear websites: HTTP_REFERER

[Sexo sin tarjeta]

El camino perfecto hacia la ruina

Una web erótica, relacionada con un programa de televisión local malagueña, ha hecho saltar las alarmas, y ha motivado numerosas protestas por posible fraude y publicidad engañosa, según la Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de Andalucía (FACUA). Sexyamor.com da acceso a un conjunto de servicios de contenido sexual sin necesidad de utilizar tarjetas de crédito. El sistema consiste en la oferta de los contenidos a través de la llamada mediante módem a un 906, circunstancia que no se especifica con claridad al usuario. El resultado es una factura telefónica descomunal, con la consiguiente sorpresa del abonado que se internó de manera incauta en las páginas eróticas. Este no es más que el ejemplo de un fenómeno que se extiende en Internet.

Factura de infarto

"¡Cien por cien gratis! Paga sólo la llamada telefónica, no hace falta tarjeta de crédito. No necesitas suscribirte. No te piden los datos. ¡Conecta ya!". Tras esta imperiosa llamada se esconden multitud de sitios eróticos, cuyo mayor reclamo radica en la gratuidad de su oferta. La realidad se presenta en las siguientes cifras, sin IVA: 6.737 pesetas a la hora en horario normal; 7.370, en hora punta, y 6.135 si nos encontramos en horario reducido. Esto significa que utilizando el servicio una media de cinco horas a la semana, en tarifa normal, la factura de teléfono, emitida cada dos meses, se elevará por encima de las 300.000 pesetas por este concepto.
Ocurre que tras el reclamo, a todas luces engañoso, existe un dispositivo parcialmente oculto. En el momento de acceder a la web en cuestión, se despliega una pantalla que invita a visitar los contenidos eróticos. Cuando aceptamos, el sistema descarga un marcador telefónico (dialer). Esta aplicación, una vez ejecutada, cierra la conexión a Internet y abre otra nueva, con las tarifas reseñadas.
Efectivamente, no es necesario usar tarjetas de crédito, pero el coste es desorbitado. El

...utilizando el servicio una media de cinco horas a la semana, en tarifa normal, la factura de teléfono, emitida cada dos meses, se elevará por encima de las 300.000 pesetas...

dialer instalado en el ordenador contiene un mensaje de advertencia farragoso. En primer lugar, hay que desplazar hasta el final un deslizador para encontrar las tarifas que serán aplicadas. Para mayor confusión, algunos dialer contienen el siguiente texto: "El producto y los contenidos son gratuitos, ¡tú sólo pagas la llamada telefónica!". Este argumento, a juicio de la FACUA, no se sostiene de ninguna forma. Aunque la suma por la conexión se cargue a través de la factura de teléfono, la realidad es que se paga por el servicio erótico, y no sólo por la llamada. Tras la siguiente explicación entenderemos la treta. Los sites eróticos contratan con empresas que les proveen del mecanismo para que sus clientes conecten a través del 906. Sexorapido.com es un ejemplo de proveedor. A través de sus páginas explica con claridad la oferta, en la que asegura unas ganancias de 75 pesetas por minuto para los webmaster que se acojan a su sistema. Con lo cual, tenemos que nuestro dinero viaja hacia tres puntos distintos: la compañía de teléfono, el proveedor de la conexión y el sitio erótico. Como podemos comprobar, este último se escuda en el hecho de que la cantidad se cobra a través de factura telefónica para sostener la gratuidad del servicio, afirmación absolutamente falsa.



Página web objeto de la polémica.

100% GRATIS
Todo
XXX
en directo
GARANTIZADO
SIN TARJETA DE CREDITO • SIN SUSCRIPCION

Reclamo para sexo sin tarjeta.

'El gran pelotazo'

La FACUA advierte de que estas empresas pueden estar incurriendo en publicidad engañosa, y que podrían ser susceptibles de denuncias por este motivo. Consideran que la advertencia contenida en estos contratos resulta insuficiente y, aunque no se puede asegurar el fraude, se encuentran en el límite de la ilegalidad. "Por desgracia", afirman, "muchos usuarios están acostumbrados a bajar programas sin leer el contrato, y pulsan el botón 'aceptar' de forma casi automática". La organización de consumidores ha constatado, además, la existencia de sitios eróticos que ni siquiera avisan de la conexión que

tendrá lugar al entrar a sus páginas. En estos casos, sí se estaría incurriendo claramente en un fraude, con lo que cualquier usuario que haya recibido una factura por el servicio podría plantear una denuncia y reclamar la devolución del dinero invertido.

Los proveedores no advierten de la conexión a un 906.

Los creadores del sistema se valen de las reticencias que los consumidores de sexo muestran hacia el uso de tarjetas de crédito en Internet. El miedo al fraude y el deseo de anonimato son los motivos por los que se prefiere acceder a sitios que no exigen la introducción de datos personales. Por tanto, el lema "sin tarjeta" se ha convertido en un reclamo infalible para atraer a un mayor número de visitantes. En las web se insiste una y otra vez en las ventajas de acceder de forma instantánea, sin necesidad de desvelar la identidad.

Los creadores de Sexyamor.com pretenden rentabilizar sus emisiones televisivas en Capital TV ofreciendo contenidos de esa cadena a través de la web. *El Gran Polvo* y *Récord Mundial de Polvos* han podido seguirse tanto desde el televisor como desde Internet, con conexión privada a 906. Sexyamor.com ha recurrido a la asociación con nocreditcard.com para el funcionamiento del servicio. Este último pone en marcha el sistema descrito en líneas anteriores. El usuario que no ande muy avispado puede cancelar su conexión a Internet y entrar en la red privada con suma facilidad. Basta pulsar un par de botones para que se produzca la operación. Una vez en el interior de esta red privada, se abre automáticamente un explorador con el menú erótico, con servicios tanto de Sexyamor.com como de Nocreditcard.com. De esta forma, ambos salen beneficiados, pues el usuario puede entrar indistintamente en las páginas de uno y otro.

El presidente de Capital RTV, Javier Checa, reconoce que "es posible que alguien caiga en nuestras páginas sin advertir la conexión", aunque considera que el contrato avisa de las tarifas conforme a la legislación. "Yo antes de firmar un contrato, o antes de hacer clic en un sitio, miro lo que leo", subraya Checa, quien se muestra convencido de las bondades del sistema: "Un usuario que quiera pasar un buen rato, puede hacerlo por 20 minutos, por ejemplo, sin pagar una cantidad excesiva". Añade que "el usuario normalmente hace el cálculo de lo que quiere gastar, porque las conexiones que registramos no suelen superar un tiempo razonable". "Es como si te tomas una copa de vino y luego, por no saber controlarte, te bebes la botella completa", razona.

La FACUA, por su parte, ha recibido numerosas llamadas de usuarios indignados por las facturas que la compañía telefónica les ha cargado a cuenta de un 906. Aseguraban no haber llamado a tal número de teléfono, y achacaban el cargo a un error en la facturación, sin saber que en realidad habían conectado con un site erótico sin conocer la naturaleza de dicha conexión. Uno de los afectados ha llegado a abonar 270.000 pesetas por este concepto, aunque en Sexyamor solo reconocen un coste de 2.000 pesetas por hora de conexión. La FACUA ha sugerido a sus responsables que aclaren en la pantalla principal las tarifas que se aplicarán por la entrada en su site.

La FACUA advierte de que estas empresas pueden estar incurriendo en publicidad engañosa, y que podrían ser susceptibles de denuncias por este motivo.



Mensajes sugerentes invitan a la entrada.

Internet a precio de oro

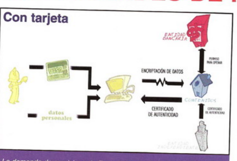
A pesar de los perjuicios causados, Checa insiste en que el sistema basado en el 906 supone una ventaja con respecto a las tarjetas de crédito, en las que todavía no confía gran parte de los usuarios de la Red. El presidente de Capital RTV apunta, incluso, a la inseguridad que genera este tipo de pago. "Cuando, en un principio, opté por este sistema, recibí muchas llamadas de clientes quejándose porque ellos no habían utilizado el servicio, y es que cualquiera puede interceptar tu número en la Red", afirma Checa. "Los empresarios hemos tenido que pagar el pato", se lamenta refiriéndose a supuestos abusos sufridos por parte de consumidores que negaban haber solicitado sus

Laberinto tecnológico

La Red viene experimentando, desde su boom, un avance tan espectacular que pocos usuarios pueden mantenerse al día. La grandes empresas se embarcan en campañas publicitarias desenfrenadas para captar clientes en Internet. Portales, comercios electrónicos, servicios WAP: un enjambre de nuevas propuestas inundan a los consumidores, extraviados en un mundo totalmente ajeno. Como resultado, tenemos a un buen número de internautas despistados que apenas conocen el terreno que pisan. A duras penas consiguen dar con los servicios que les interesan y, cuando lo hacen, se las desean para culminar con éxito cualquier operación. En este terreno, surgen servicios, como las conexiones a los 906, que se convierten en verdaderos fosos de cocodrilos para los no iniciados. Se han acostumbrado a aceptar todos los plugins que les solicita el navegador, sin molestarse en comprobar las condiciones de la instalación. Así las cosas, no es de extrañar que muchos hayan conectado con un 906 sin haberse percatado de la operación, con el resultado de facturas telefónicas desmesuradas. Las nuevas tecnologías caminan varios pasos por delante de los conocimientos reales de gran parte de la población, lo que constituye un serio problema para que la Red se gane finalmente su confianza. Especial cuidado hay que observar con los contenidos eróticos, cuyos métodos acuden con demasiada frecuencia a la picaresca y, en casos extremos, vulneran claramente la legalidad.

MODALIDADES DE PAGO EN INTERNET

Con tarjeta



La demanda de servicio en la Red requiere la introducción de datos personales. La información viaja codificada, de forma que no puedan leerla terceros. Una entidad independiente emite, a su vez, un certificado que asegura la autenticidad de la empresa a quienes remitimos la información.

Llamada 906



El pago a través de un 906 se basa en un sistema de cobro indirecto. La compañía Telefónicas se encarga de emitir la factura por el importe total al usuario. Ésta abona un porcentaje al proveedor del servicio 906, quien a su vez abona una parte a la empresa que ofrece los contenidos.

servicios. "Los pobres usuarios, que aprendan", sentencia el empresario.

Estos usuarios, gracias al nuevo sistema adoptado, no encuentran más que emboscadas que menoscaban su cuenta corriente. A la hora de terminar la conexión al 906, la situación se complica bastante más que cuando se inició. Para salir de ella, el sistema introduce al internauta en un laberinto de opciones que, en caso de error, le devuelve por defecto a la conexión. Todo está pensado a la perfección para que el visitante se demore lo máximo posible en sus dominios. Uno de los proveedores, Sexorapido.com, lo explica claramente en su folleto de reclamo para webmaster: "[Tenemos] varios shows interactivos simultáneos, con lo cual aumentamos constantemente el tiempo medio de acceso, para que puedas sacar los máximos beneficios". Del mismo modo, cuando tratamos de abandonar el site de Nocreditcard.com, automáticamente se despliega la pantalla de conexión al servicio facilitándonos la entrada al mismo.

> *La FACUA ha recibido numerosas llamadas de usuarios indignados por las facturas que la compañía telefónica les ha cargado a cuenta de un 906.*

Alguien que no atesore demasiada experiencia en Internet puede entrar perfectamente en la red 906 y no haberse percatado de la operación. Por tanto, creerá que navega con su tarifa plana habitual, en caso de que la haya contratado. Lo más curioso es que, en caso de que desee navegar por Internet, una vez concluida su visita a Sexyamor.com, podrá hacerlo sin problemas, pero con las tarifas desmesuradas de su conexión actual, lo

Una opción segura

Una de las mayores preocupaciones de los usuarios a la hora de recurrir a su tarjeta de crédito en Internet reside en la seguridad. Al igual que ocurriera con los inicios de los cajeros automáticos, la reticencia planea sobre una tecnología que no acaba de convencer a los más remisos. Las recurrentes noticias acerca de hackers, que asaltan la Red y causan grandes estragos en cuentas corrientes, consiguen amedrentar a unos usuarios todavía remisos a exponer su número de tarjeta. Los expertos aseguran que se corre más riesgo confiando la tarjeta a un camarero que introduciendo sus datos en una operación virtual. Para ello, se ponen en marcha una serie de protocolos de seguridad que garantizan, con una fiabilidad razonable, las transacciones electrónicas.

En primer lugar, el usuario debe tener la garantía de que entra en un sitio seguro y, por tanto, los datos que emita no puedan ser interceptados por terceros. Existen dos formas de comprobar de que nos hallamos a resguardo: la primera se refiere a la dirección URL, que debe comenzar por https, en lugar del habitual http. Otra forma de comprobación consiste en un pequeño icono en forma de candado o llave que aparece en la mayoría de los navegadores. Estas indicaciones aseguran que los datos personales que remitamos a través de la red serán encriptados por el protocolo Secure Socket Layer (SSL). Para un cifrado correcto, conviene recurrir a algoritmos de, al menos, 128 bits, lo que prácticamente imposibilita su violación.

Por otro lado, los establecimientos objeto de nuestra compra, deben verificar su autenticidad, es decir, necesitamos que nos aseguren que son realmente quienes dicen ser. Esto evita el riesgo de fraude evidente en caso de que alguien suplantara a nuestro destinatario. La forma evitar el engaño reside en los certificados digitales de autenticidad. Éstos aseguran que realmente nos dirigimos al lugar correcto. Son expedidos por organismos independientes, y el usuario obtiene una copia de ellos al entrar en el sitio web. El documento garantiza, sin lugar a dudas, la identidad de nuestro comunicante.

El usuario, por su parte, también debe demostrar su identidad con objeto de que nadie pueda utilizar la tarjeta de crédito en su nombre, algo similar a la presentación del DNI en cualquier establecimiento del mundo real. Existen diversas formas de solucionar este punto en Internet. Una de ellas consiste en la obtención de una contraseña, para lo cual hay que introducir ciertos datos personales, que en adelante servirá para sucesivas operaciones. Este método tiene el inconveniente de que el consumidor deberá manejar un buen número de claves distintas. Otro sistema consiste en el recurso a las firmas digitales, cuya implantación parece asegurada gracias a que ya cuenta con la cobertura legal requerida. ■



Oferta para webmaster.

ordenadores detectan una afluencia creciente de organizaciones sin fines de lucro, es decir, ONG, cuyos integrantes dilapidan las subvenciones públicas visitando contenidos eróticos en la red a través de conexiones muy costosas. Concretamente, estas organizaciones se encuentran en el puesto número 28 en el ranking de accesos a Sexyamor.com. "En esos sitios hay gente muy desocupada con acceso a Internet que

que le reafirmará en la sensación equivocada de permanecer con tarifa plana. Esto ocurre porque los proveedores de la conexión 906, en este caso Nocreditcard.com, no se han preocupado en limitar el acceso a Internet, cosa que podrían haber hecho sin complica-



Funcionamiento del sistema 906.

ciones. Puede pensarse que la posibilidad de navegar en la Red a través de la conexión privada se deba a un error de configuración. Sin embargo, desde una conexión corriente a la Red no se puede acceder a los contenidos eróticos. Por tanto, se permite la salida, pero no la entrada, circunstancia que podría revelar intencionalidad.

Dinero público

Ciertos datos, desvelados por responsables de Sexyamor.com, causan una preocupación no menor. Los registros contenidos en sus



A punto de conectar, tampoco se advierte del sistema 906.

Las tarifas, al final de un contrato confuso.

no tiene nada mejor que hacer", aseguran los gestores de la web erótica, quienes insisten en que los consumidores de los contenidos conocen las condiciones en que se produce el servicio.

Javier Checa excusa su recurso al sistema 906 en el hecho de no disfrutar de ayudas ni pertenecer a un gran grupo empresarial. "Hacer un programa de sexo en directo es lo más difícil y costoso del mundo", asegura. En realidad, el mismo empresario ha constituido el Grupo Checa, propietario de distintos portales en Internet. Asegura que "en el futuro, la Red será un gran hipermercado universal, donde el acceso será gratuito y solo se pagará por los contenidos". La filosofía de la empresa se trasluce con nitidez en los programas que emite Capital TV. Los espacios de debate que se emiten cuentan con la participación del espectador, que puede llamar en directo para conversar con los contertulios. La forma de hacerlo se resume con una frase bastante elocuente: "Que insulten lo que quieran, pero que lo hagan a través del 906". **Carlos Verdier**

> *Los registros contenidos en sus ordenadores detectan una afluencia creciente de organizaciones sin fines de lucro, es decir, ONG, cuyos integrantes dilapidan las subvenciones públicas visitando contenidos eróticos en la red a través de conexiones muy costosas.*

Nuestra sección de música

Centro Musical Guitarra.net :

Partituras, cursos y noticias del mundo de la música.

Navegando por las páginas de esta web nos hemos dado cuenta de la cantidad de información que se encuentra en su interior, si buscas cualquier información relacionada con el múndo de la música, este puede ser tu punto de referencia en la red. Las diferentes secciones de Guitarra.net incluyen un curso de guitarra para todos aquellos que quieran aprender a tocar la guitarra, además existe una extensa base de datos de canciones con sus acordes para que puedas practicar lo que aprendas.

Esta web tambien ofrece espacio web gratis para todo aquel que quiera poner una web sobre su cantante o grupor preferido, asi pretende convertirse en una de las mayores comunidades virtuales dedicadas a la musica nacional e internacional.

Cabe destacar la sección de software musical desde donde el usuario podrá descargar programas freeware o shareware.



http://guitarra.net

Rockmusic, Todo el rock :

Información, letras y biografías de grupos y artistas musicales.

Hemos querido seleccionar esta web por la riqueza de sus contenidos, de hecho alberga páginas dedicadas a la gran mayoria de grupos hispanos y algunos internacionales.

Una de las secciones más interesantes es la dedicada a los grupos maqueteros, es decir, grupos que todavía no cuentan con una casa discográfica que distribuya sus discos. En esta sección estos grupos encontrarán información sobre programas de radio y casa discográficas donde los grupos pueden enviar sus maquetas , además existe un indice de páginas dedicadas a este tipo de grupos.

RockMusic.org

http://rockmusic.org
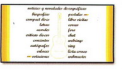
Además de las secciones que ya hemos comentado, esta web se complementa con un chat, un tablon de anuncios, partituras, enlaces a otras webs y una encuesta sobre los grupos y discos favoritos de los visitantes.

Cantautores en la red :



Noticias y novedades discográficas

Si estás buscando una web con una información completa de cualquier tema relacionado con cantautores, entonces esta es la web a la que tienes que acudir. El autor de esta web a intentado recopilar la mayor información posible sobre cualquier tema relacionado con la música, desde acordes de guitarra, letras de canciones información de CDs, conciertos, críticas de discos, autógrafos, biografías, etc. Además esta información la complementa con foros, libros de visitas y cualquier recurso que le pueda servir de fuente de información complementaria para los visitantes a esta web.





http://cantautores.org

Un proyecto muy original
[Máquinas altruistas]

El aprendizaje en cualquier área del conocimiento humanos se basa grandemente en la investigación teórica pero sobre todo en la experimentación, y el bregar con la seguridad de los ordenadores no queda, ni mucho menos, fuera de este aserto. Un de los problemas que encuentran muchos interesados en el hack es la ausencia de máquinas, exceptuando las propias, dispuestas para probar nuevas técnicas o explotar recién descubiertos bugs sin las consiguientes secuelas legales. En "Pull the Plug" han encontrado un solución.

Filantropía

Imaginemos que deseamos investigar una posible técnica de penetración en una máquina remota pero no nos atrevemos a exponernos a que un sysadmin habilidoso e inteligente sea capaz de escudriñar sus logs y tracearnos hasta que nos localice y nos culpe de dicha entrada no autorizada. Las alternativas a esta situación son tres más o menos; montar una red virtual en nuestro ordenador, echar mano de aquel olvidado 486 y construir una pequeña LAN donde probar cositas o lanzarse, amparado por San Dimas, a penetrar en la máquina ajena y que no nos pillen.

Puede que en muchas ocasiones - en la mayoría de ellas- nuestro interés se limite a probar la técnica que nos ocupa más que a querer entrar en el sistema para hacer cualquier trastada, pero es natural que a los administradores de sistema no les guste ver a un intruso merodeando por sus dominios.

Las ventajas de una iniciativa como esta son muy dignas de alabanza, ya que facilitan distintos niveles de aprendizaje...

Tan trivial cuestión es la gran batalla del hack: ¿debe ser juzgado el intruso por modificar o destruir materiales en la máquina atacada, o también es punible el simple hecho de entrar y no tocar nada? Opiniones hay para todos los gustos, pero en Arroba pensamos que un hacker debe ser responsable y no actuar gratuitamente. El daño ocasionado por el simple placer de destrozar algo no tiene demasiado sentido... y el buen maestro es que no deja pistas, a menos que quiera dejarlas.

La página principal de Pull the Plug.

El proyecto de Pull the Plug, http://www.pulltheplug.com/, comparte esa práctica relativamente habitual de las convenciones hackers de colocar una o varias máquinas para poder experimentar con ellas las más novedosas técnicas y exploits, pero, sin embargo, se desarrolla hacia una meta más extensa al proveer de esas máquinas de experimentación a todo aquel que cuente con una conexión a Internet y no solo a los gurus que acuden a las reuniones de hackers. Las ventajas de una iniciativa como esta son muy dignas de alabanza, ya que facilitan distintos niveles de aprendizaje y permiten un porcen-

Las máquinas de Pull the Plug

disco.labs.pulltheplug.com (209.9.44.209)
Cisco 2514 - 16 Megs RAM - 8 Megs Flash - IOS 12.0.4 - Firewall IOS - 1: letmein

roothat.labs.pulltheplug.com (209.9.44.210)
Pent. Pro - 200 Mhz - 128 Megs RAM - 1.6 Gig HD - RedHat 6.2

bigperm.labs.pulltheplug.com (209.9.44.212)
Pent. Pro - 200 Mhz - 128 Megs RAM - 2 2 Gig HDs - Debian/GNU Linux 2.1
Linux 2.2.13 - Solar Designer's Security Patches - l/p : guest/guest

bassd.labs.pulltheplug.com (209.9.44.211)
Pentium - 200 Mhz MMX - 64 Megs RAM - 2 Gig HD - FreeBSD 4.0 - l/p : guest/guest

generic.labs.pulltheplug.com (209.9.44.213)
Pentium - 200 Mhz - 80 Megs RAM - 2 Gig HD / 3 Gig HD - OpenBSD 2.6 - l/p : guest/guest

bricklouse.labs.pulltheplug.com (209.9.44.214)
Pentium - 166 Mhz - 64 Megs RAM - 2 Gig HD - NetBSD 1.4.2/i386 - l/p : guest/guest

mainsource.labs.pulltheplug.com (209.9.44.215)
P2 Celeron - 450 Mhz - 128 Megs RAM - Suse Linux 6.4 - l/p : guest/guest

slowaris.labs.pulltheplug.com (209.9.44.216)
Solaris 2.8 l/p: guest/guest

Roothat cayó muy pronto.

aconseja. Se pueden probar scripts, los exploits que queramos, y hacer todo lo que el Señor nos de a entender para conseguir el ansiado "root". Sin embargo, se nos ruega que no ejecutemos comandos que puedan perjudicar la integridad de la máquina, tipo borrar archivos o así; tenemos que entender que el proyecto es un servicio para un buen puñado de gente y que no debemos hacer nada que pueda perjudicar a otros usuarios.

El culpable de todo

Lo mejor para conocer de un modo más cercano esta aventura es la entrevista que hemos realizado a su administrador y progenitor, Brian Gemberling, también conocido como *Dies*. Veamos sus respuestas

Arroba.- ¿Qué te llevó a embarcarte en este proyecto?
Dies.- Bueno, siempre he utilizado varias máquinas distintas en mi laboratorio, y

> ***...el router de Pull the Plug está configurado para permitir la entrada a las máquinas, pero no la salida desde ellas, es decir, les puedes hacer un telnet, pero no vas a poder pasar a través de ellas de camino a otro site.***

se daba el caso de que tenía una línea de alta velocidad en mi casa. Ya había visto algunas cosas parecidas a lo que tenía antes, pero todos contenían anuncios para toda clase de productos. Así que pensé que no sería mala idea tener un montón de máquinas con diferentes sistemas operativos para que la gente pudiese jugar -gratis, por supuesto- y sin tener que aguatar publicidades.

@.-¿ Estás solos en este proyecto?
D.- Estoy solo en el sentido en que soy el único propietario de la línea que proporciona las conexiones y las máquinas utilizadas, sin embargo no estoy solo en el proyecto. Inflexible.net me ha mandado más máquinas que pronto recibiré. Estoy seguro de que será un alivio. Pero la mayor parte de la ayuda la recibí de los usuarios. Llegaron y se ofrecieron para ayudarme, así que no me siento solo para nada, y me encanta. Lamagra, HCI, Zen-Parse, etc... toda esta gente que se encarga de algunos de los

taje de errores que en otras circunstancias pueden representar, en el mejor de los casos, un buen rapapolvo por parte del sysadmin correspondiente o incluso graves consecuencias penales y administrativas.

Los medios

Para poner en marcha este proyecto se han habilitado una serie de máquinas, hasta un total de ocho sistemas, dispuestas para ser atacadas de la forma que se crea más conveniente. Estos ordenadores son de distintas configuraciones y potencias ya que podemos encontrar desde un Pentium a 166Mhz, varios Pentiums Pro a 200Mhz o sistemas corriendo bajo RedHat 6.2, FreeBSD 4.0 Solaris 2.8, con lo que se cubren bastantes posibilidades a la hora de probar tácticas y de experimentar. Es necesario reseñar que estos sistemas son bastante parecidos a los que nos vamos a encontrar en sites cuya finalidad no sea ser asaltados. Hay que señalar también que el router de Pull the Plug está configurado para permitir la entrada a las máquinas, pero no la salida desde ellas, es decir, les puedes hacer un telnet, pero no vas a poder pasar a través de ellas de camino a otro site. Una medida de seguridad que evita ciertos excesos y que limita la actuación de la máquina tan solo al fin propuesto. Para aprovecharse de esta estupenda iniciativa no hay que pagar nada ni pasar ningún examen de aptitud, tan solo respetar ciertas reglas que el promotor del proyecto nos

Una de las máquinas hackeadas.

Este mes destacamos

CGIs gratis en Internet:



Primer y único buscador en castellano de programas y recursos CGI

Gracias a este buscador temático Ud. podrá buscar cualquier programa cgi para usarlo en su web.

Hay más de mil programas listados, la mayoría de ellos gratuitos y de uso público. Todos ellos bien organizados por categorías y subcategorías.

Como secciones del buscador tienen el TOP 100 con las votaciones que hacen los usuarios a los distintos programas, sección de RECOMENDADOS donde se hace una selección de los programas más importantes desde punto de vista del autor de la web y una sección donde se exponen las NOVEDADES de los últimos días.



http://recursos-cgi.net

Apuntándose a su lista de correo recibirá en su buzón todas las novedades que vayan insertando.

http://amigar.com

La bolsa de Joramon:



Bolsa bolsa y más bolsa...

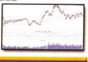
No sabemos qué hacer con el dinero que tenemos ahorado? A muchos nos gustaría saber invertir en bolsa pero no tenemos ni idea de por donde empezar. En Joramon hemos encontrado una de las webs más completas sobre el mundo de la bolsa y las finanzas con mas de 3.600 paginas dedicadas en su gran mayoria a instruirnos en el aparentemente difícil mundo de la bolsa.

Web dedicada a la información veraz e independiente sobre la bolsa española fundamentalmente. Una de las páginas más antiguas y prestigiosas dedicadas a este tema. Lo que no encuentre en ella, dificilmente lo encontrará en otro sitio.

Esta web tambien incorpora secciones de esparcimiento y ocio. Joramón es una página en constante evolución y actualizada no ya diariamente, sino en cada momento.



http://joramon.com



Astronomía y ciencias del cosmos

Uno de los mejores portales de astronomía en español de la red.

Pocas páginas en Internet contienen tanta información como Astrored.org, casi cualquier cuestión o duda que tengamos sobre el apasonante mundo de la astronomía podrá ser resuelta visitando las páginas de esta web.

Cabe resaltar secciones como Documentación, con una extensa y variada temática, desde como montar telescopios, formas de observar, páginas personales, etc...

Por ultimo no se os olvide visitar la sección Noticias donde cada dia INFOASTRO y COSMOS recuperan noticias originales sobre astronomía y astronáutica.



http://astrored.org

AstroRED

Info sobre el temido ataque smurf.

juegos o que sencillamente me ha ayudado de una manera u otra, me ha hecho sentirme muy arropado. Supongo que muchos están aquí para aprender, y no por el dinero que está empezando a llegar. =]

@.- ¿Cuánto tiempo llevas con esta iniciativa?

D.-Pues precisamente este mes de octubre el proyecto cumplió un año. Me instalaron la línea de alta velocidad en octubre del 99.

@.- ¿Qué resultados esperas?

D.- Hmm... ¡es una buena pregunta! En realidad, no espero nada en concreto. Si te soy sincero, monté todo el tinglado de las máquinas para hacer justicia a la "comunidad". Ahora, si me preguntas por los resultados que espero obtener del proyecto Gargimel, te contestaré que espero que suponga la supresión de una buena parte de los OPEN DIRECTE BROADCASTS de Internet. ¡No creo que sea pedir demasiado! =]

@¿Por qué no hay máquinas corriendo bajo windows? 8-)

D.- ¡Blah! Si me dieran un dólar (se suele decir "si me dieran un penny", pero la inflación no está para andarse con chiquitas) por cada vez que me preguntan esto, no sería excesivamente rico, pero podría invitar a mis amigos a unas cuantas cervezas... Ya en serio, hay dos razones básicas por las que no tengo ningún ordenador con Windows. Primero no tengo una copia de NT/2000 para instalar en las máquinas. Segundo, aunque las tuviera, no suelo utilizar Windows para nada... Podría moverme y conseguirlo pero realmente no tengo tiempo para ello. Tal vez en el futuro...

@.- ¿Qué sistema es menos vulnerable a ataques?

D.-Realmente no me gusta comentar este tipo de cosas. Creo que mientras uno esté alerta, no debería tener problemas de seguridad. Las reglas básicas son colocar los parches necesario de una manera regular, ejecutar solamente los servicios que tú y tus usuarios necesitáis, controlar los accesos y los niveles de acceso, etc. En realidad, cuando se trata de seguridad, sólo tienes que estar muy atento a todo lo que afecta a tu sistema. No existe ningún sistema que esté seguro al 100%, pero el 95% de los hacks no hubieran tenido lugar si los administradores hubieran gastado un poco más de cuidado.

El ataque más original fue cuando algunos usuarios crearon el suyo propio.

@.-¿Y por qué gastas tu dinero en algo así? 8-)

D.-El dinero no es mi mayor preocupación. Creo que todo se resume a una frase que he oído muchas veces a lo largo de mi vida: "si vas a gastar tu dinero, hazlo en algo que te haga disfrutar de verdad". Eso es... disfruto gastando mi dinero en esto.

@.- ¿Crees que el público sabrá valorar tu proyecto?

D.- Lo espero. Y creo que ya lo están haciendo. He recibido unos cuantos mails de personas que me escriben para felicitarme y darme las gracias. Estoy seguro de que la gente piensa que estoy fomentando el "hacking" pero en realidad, lo que pretendo es dar a la gente lo que quiere, e intento hacerlo legalmente.

@.- ¿Cuál ha sido el ataque más original que has sufrido?

D.-El ataque más original fue cuando algunos usuarios crearon el suyo propio. al menos he tenido cinco usuarios que han escrito sus propios buffer overflows para conseguir el root en varias de las máquinas.

@.- ¿Has tenido problemas con algún usuario?

D.-Sí, al principio, tuve algún que otro problema con usuarios que hacían "forkbombing" a las máquinas (básicamente, ejecutaban un programa una y otra vez hasta saturar los ordenadores). De todas formas, los usuarios que hacían esto no estaban aquí para aprender. Entraban, probaban todos los scripts que encontraban en distintos websites, y cuando veían que ninguno funcionaba, sencillamente intentaban destrozar la máquina. Me ha atacado con smurf un par de veces, precisamente con el mismísimo *amp list* que yo publico... es bastante irónico, o no. Depende de que lado lo miras.

@.- ¿Cuál es el futuro de Pull the Plug?

El futuro consistirá en seguir ofreciendo un sitio donde aprender. Éste es el propósito principal de pulltheplug.com y no veo por qué debería cambiar. En el futuro, añadiré más documentación sobre varios temas, y desarrollaré el proyecto Gargimel.

Una colección de paquetes.

@.- Cuando el site sea famoso... ¿lo vas a llenar de banners?

D.-¡¿Quieres decir que todavía no es famoso?!? Bueno, si viera que realmente no puedo con los gastos, pues tendré que considerar lo de los banners, pero mientras pueda aguantar, prefiero pasar de ellos! **@rroba**

LIVE LONG @ND FREAKY

@LgarRoBa

AÑO 9 (¿?), TERCERA ÉPOCA, Nº 38



TOLKIEN + MONTY PYTHON = TERRY PRATCHETT

ALONE IN THE DARK, EL PRIMER SURVIVAL HORROR

FREAKY BLANCO SOLTERO BUSCA

ANGELITOS

Qué poquito me comes

Hemos dedicado varios números de @lgarroba a algunos de los alimentos más apreciados por los freakies (y por los no freakies, qué narices), pero es lógico que haya comidas no muy del agrado de la gente. Por diversas razones, viandas que hacen las delicias de unos son la pesadilla de otros. El caso de estos últimos no va a ser diferente de aquellos que proclaman en la Red su amor incondicional por ciertos platos. Y es que sobre gustos...

Las lentejas, las comes o las dejas

Ya desde la infancia, empezamos a decidir qué alimentos son de nuestro agrado y cuáles preferimos no ver en nuestro plato mientras vivamos. Eso de llegar a casa después de clase, exhaustos y hambrientos, y encontrarnos algo no precisamente de nuestro agrado en la mesa podía amargarnos el día, entre peleas familiares, castigos sin comer, malas caras... En fin, el caldo de cultivo idóneo para convertir estas disputas triviales en profundos complejos que nos perseguirán en nuestra vida adolescente y nos acompañarán en la etapa adulta. Por si fuera poco, más de una vez habremos sido objeto de burlas por parte de los crueles niños que nos ridiculizan con expresiones del tipo "no le gustan las habichuelas, no es tonto ni ná". Pero hay gente que se sobrepone a las humillaciones y en vez de sufrir en silencio por sus especiales gustos, los proclama a los cuatro vientos, que por algo esta sociedad es libre.

De cualquier manera, advertimos que alguien puede ofenderse por los gustos que las siguientes webs manifiestan. Es el caso de los defensores acérrimos de ciertos alimentos, que no verán con buenos ojos algunos de los argumentos esgrimidos. Qué se le va a hacer.

Killer Tomatoes

www.antitomato.com es el punto de reunión de gentes que odian los tomates. Y con qué pasion. Tanta que uno de los hechos más recordados por esta facción antitomate es la fiesta de la tomatada en Bunyol. Entre sus argumentos se cuentan: los tomates son venenosos (?); son rojos, el color del Diablo; exhalan un horrible gas que puede respirarse a 11 metros de distancia; crecen y se extienden por todas partes, como una plaga de parásitos; y, el hecho irrefutable, el más simbólico: ¿qué se lanza a la gente para mostrar desacuerdo, odio, ganas de insultar o ridiculizar? Exacto, tomates. Estos activistas se extienden por la Red como tomates (ejem, perdón por el chiste malo), y si no, pasar por **http://www.instinct.org/~pgl/tomatoes/** y **http://members.aol.com/TomatoWar/page1.html**. No se limitan al tomate, sino que también persiguen sus derivados, entre ellos ¡el ketchup! Pero ¿no habíamos quedado en que era el condimen-





to esencial para las patatas fritas y otros deliciosos platillos? Pues no. Esta web (**http://www.delemos.net/roadsend/ketchup.htm**, por cierto su autor también dedica improperios a la margarina, según él "una mezcla de agua, aceite y elementos artificiales") deja a esta salsa yanqui en muy mal lugar.

Y siguiendo con las salsas, ¿recordáis Pulp Fiction? En esa irrepetible conversación entre Samuel L. Jackson y John Travolta sobre las distintas denominaciones de comida rápida (esas "pequeñas diferencias", lo último que comentan es la costumbre europea de echar mayonesa en las patatas, algo no muy del gusto del guionista de la película, al parecer. Pues bien, debe haber más gente que piense así, porque **www.nomayo.com** planta cara a esta salsa. Según esta "organización", la mayonesa le quita propiedades a los alimentos con que se mezcla, incluso puede hacerlos insalubres, que es asquerosa y demás. Están preparando todo un catálogo de merchandising diverso para hacer proselitismo de su causa en todos lados. Además del tomate, otros frutos de la tierra están en entredicho para muchos; sin ir más lejos la cebolla y el champiñón. Por un lado, que un alimento que te hace llorar, te deja un aliento a rayos y las manos oliendo no precisamente a rosas no merece para nada la atención de un buen gourmet (**http://www.antionionleague.cwc.net/**). Por otro lado, dicen que algo que no deja de ser una seta (**http://www.rworld1.demon.nl/mushroom.htm**), más o menos venenosa, y medio metido en la tierra tampoco es digno de pasar por nuestra mesa. Otro tanto ocurre con el calabacín (**http://users.netonecom.net/~seguin/zha2.htm**).

A veces sí que nos gusta un alimento en cuestión, pero no siempre está preparado a nuestro gusto o no goza de la calidad deseada. Así ocurre con la web de los caramelos malos (**http://www.bad-candy.com/**) que despliega un completo análisis de los dulces peores del mercado, basándose en diversos criterios. O sea, la cosa es seria, porque las marcas en cuestión tienen nombres y apellidos, y te los ponen para que huyas de sus productos como de la peste, a favor de otros caramelos bien hechos y ricos, ricos.

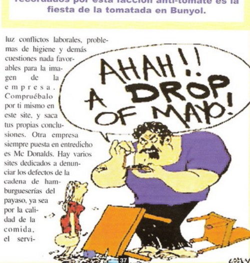
El secreto no está en la masa

Hay otra vertiente, la de gente que abomina de ciertas empresas fabricantes de ciertos alimentos. Como era de esperar, suelen ser megacadenas multinacionales de comida rápida. Una de las webs más llamativas es 100% Telepizza (**http://come.to/telepizza**), que se dedica a denunciar todo tipo de presuntos desaguisados cometidos por la conocidísima empresa de origen español. Si bien números atrás citábamos las excelencias de esta cadena de restaurantes, nos ha llegado esta web en la que salen a la luz conflictos laborales, problemas de higiene y demás cuestiones nada favorables para la imagen de la empresa. Compruébalo por ti mismo en este site, y saca tus propias conclusiones. Otra empresa siempre puesta en entredicho es Mc Donalds. Hay varios sites dedicados a denunciar los defectos de la cadena de hamburgueserías del payaso, ya sea por la calidad de la comida, el servicio, o el carácter imperialista de la multinacional: **http://www.netup.cl/~milo/mcd.htm**, **http://www.mcspotlight.org/**. Como véis, hay gente a la que no solo le importa el alimento en cuestión, sino quién lo fabrica, cómo lo hace y muchas cuestiones más. La cosa es... ¿Hay que darle tantas vueltas para comer algo? Ah, cada cual con sus gustos. ■

GABY LÓPEZ



www.antitomato.com es el punto de reunión de gentes que odian los tomates. Y con qué pasion. Tanta que uno de los hechos más recordados por esta facción anti-tomate es la fiesta de la tomatada en Bunyol.

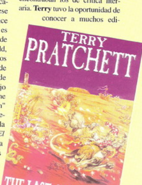


¿Y si el mundo fuera plano?

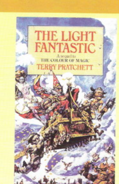
¿Y si además de plano, estuviera situado encima de cuatro elefantes? ¿Y si, además, estos elefantes estuvieran encima de una tortuga gigante que vaga por el universo? ¿Y si este mundo estuviera poblado por magos, bárbaros, trolls, demonios y baúles con patas?... ¿Demasiado rebuscado? Ah, amigo, entonces es que no conoces el Mundodisco... qué pena me das...

Un inglés con sombrero de cow-boy

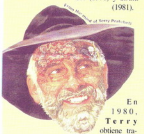
El dios-creador de este mundo fantástico es conocido cariñosamente por todos sus freakies como **Terry Pratchett** (básicamente, porque firma con ese nombre sus novelas). Terence David John Pratchett (que así es como se llama) nació el 28 de abril de 1948 en Beaconsfield, Bucks (Inglaterra). A los 11 años ingresa en el Instituto Técnico de Wycombe, en un intento de prepararse para un trabajo estable: "Trabajar la madera me parecía más divertido que el latín" comentaría **Pratchett** más adelante. En la revista de la escuela publica a los 13 años el relato "*El Asunto de Hades*", que sería publicado profesionalmente dos años más tarde. De esta manera, **Terry** intuye que tiene un futuro en la literatura y decide cursar sus estudios superiores en arte, historia y lengua inglesa. A los pocos años, le tienta el mundo del periodismo, abandona sus estudios y comienza a trabajar en el diario **Bucks**. Entre los muchos artículos que escribía para el periódico, se encontraban los de crítica literaria. **Terry** tuvo la oportunidad de conocer a muchos edi-







tores, entre ellos a **Colyn Smythe** y **Peter Bander Van Duren**, a los que convenció para que le publicaran su primer libro, *The Carpet People*, que aunque no supuso un gran éxito, fue el primer paso de **Pratchett** en la literatura profesional. Poco después se publicaron *La Cara Oscura del Sol* (1976) y *Strata* (1981).



En 1980, **Terry** obtiene trabajo como responsable de prensa de la Central Generadora de Electricidad. El aburrimiento en este trabajo le lleva a publicar su primera novela de la saga de **Mundodisco** *El Color de la Magia* (1983) y siguió con *La Luz Fantástica* (1986) y *Ritos Iguales*. En 1987, tras publicar la cuarta novela de la saga, *Mort*, **Pratchett** decide que es mejor dedicarse a escribir a tiempo completo que hacerlo después de un trabajo rutinario consistente en contestar preguntas sobre reactores nucleares en mal estado.

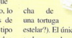
A esta dedicación a tiempo completo le acompaña un éxito creciente en ventas. Sus novelas *Hogfather* y *Maskerade* han estado en los primeros puestos de ventas en tapa dura y tapa blanda a la vez. *El Continente del Fin del Mundo* ha permanecido doce semanas en el número uno de la lista de best-sellers de ficción en Inglaterra.

Como reconocimiento a su exitosa carrera, fue nombrado en junio de 1998 Caballero de la Orden del Imperio Británico, en el cumpleaños de la Reina de Inglaterra, "por sus servicios a la literatura". Uno no puede pensar que el mejor servicio que se le puede hacer a un mundo tan estricto y serio como el de la literatura es aportar las ingeniosas y divertidas novelas de **Mundodisco**.

¿Pero de qué va esto?

Dejemos que sea el propio autor que nos cuente cómo y de qué va la cosa: "El **Mundodisco** empezó porque pensaba que había mucha novela sub-**Tolkien** mala por ahí a principios de los 80, pero después una cosa llevó a la otra, más o menos"

Y es que de eso tratan las novelas de **Mundodisco**: de fantasía. Hay elfos, gnomos, trolls, bárbaros y magos. Hay dragones. Hay ciudades, cavernas, montañas y reinos mágicos. Hay aventura. En fin, hay de todo lo que le gusta a un buen aficionado a la fantasía heróica (¿qué freaky no lo es?). Sin embargo, lo que diferencia a las novelas de **Mundodisco** del resto de este tipo de historias es el cachondeo imperante en toda la obra. Leer una novela de **Mundodisco** es garantía no sólo de pasar un buen rato, sino de pasar uno de los ratos más divertidos de tu triste y lamentable vida.



> "El Mundodisco empezó porque pensaba que había mucha novela sub-Tolkien mala por ahí a principios de los 80, pero después una cosa llevó a la otra, más o menos".

Para empezar: **Mundodisco** no se parece en nada a nuestra realidad (¿Qué otra cosa se puede esperar de un mundo plano que se apoya en la espalda de cuatro elefantes, que a su vez se apoyan en la concha de una tortuga estelar?). El único parecido es que ambos mundos albergan vida. Las leyes de la física son distintas en Mundodisco, parecen más vagas. La luz, por ejemplo, más que aparecer, se va derramando lentamente sobre el mundo, como si de algún líquido espeso se tratase.

Los dioses existen en la medida en que se cree en ellos. Cuantos más adeptos tenga un dios, más poderoso es. Hasta los colores son distintos en este mundo, en vez de los siete colores principales, existe

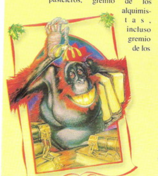




uno color más: el octarino. Así, decir el número och..er...siete más uno, suele traer mala suerte al que lo pronuncia.

Quizás la parte más conocida de **Mundodisco** sea la ciudad de **Ankh-Morpok**, lo más parecido a una ciudad moderna que puede existir en el mundo de la fantasía heróica. En **Ankh-Morpok** la polución es constante, el río apenas fluye, y el olor de la ciudad es capaz de provocar vómitos al más resistente de los olfatos. La sociedad en Ankh-Morpok está perfectamente organizada: hay gremios para todo, gremio de los pasteleros, gremio de los alquimistas, incluso gremio de los ladrones y de los asesinos (de esta manera, se asegura que no haya más delincuencia de lo permisible y a los clientes se les garantiza un servicio de calidad).

Su novela El Continente del Fin del Mundo ha permanecido doce semanas en el número uno de la lista de best-sellers de ficción en Inglaterra.



Por supuesto que hay otros lugares que visitar en **Mundodisco:** Las montañas **Ramtop** (con el hermoso pueblecito de **Culo Del Mundo**) o la **Universidad Invisible** (donde estudian y trabajan los magos), pero sin duda alguna, la población protagonista en la saga es **Ankh-Morpok**.

Si por algo son famosas las novelas de **Mundodisco**, no es por las ciudades y montañas (aunque hay algunas que ya, ya),sino por los personajes que pululan por este planeta tan particular. Decididamente, podemos afirmar que los personajes de las novelas de **Pratchett** parecen copias deformadas, retorcidas y mucho más divertidas de los personajes que **Tolkien** nos presentó en su *Señor de los Anillos*. Así mientras que Gandalf era un mago a respetar, poderoso y temible, **Rincewind** (el mago protagonista de algunas de las novelas de la saga) es un mago torpe, cobarde y al que todo el mundo toma a guasa. Aragorn es un guerrero legendario y valiente, **Cohen el Bárbaro** es la leyenda viviente del mundodisco y, como todas las leyendas, tiene muchos años, lo que lo convierte en un anciano que despierta la risa en cualquiera. Los elfos de Tolkien, como Legolas, son seres nobles, los elfos del Mundodisco son unos auténticos cabrones hijos de puta. Los enanos del *Señor de los Anillos* son bravucones, dispuestos a entrar en batalla a la mínima ocasión, los enanos de mundodisco son unos seres tranquilos y hogareños que rara vez se aventuran a salir de casa. En fin, que el señor **Pratchett** no se ha cortado un pelo a la hora de cachondearse de la que ha sido la mejor saga de fantasía heróica de todos los tiempos. Y lo que es peor, a sus lectores les gusta, y mucho. Por supuesto que no todos los personajes de la saga son parodias del universo de **Tolkien**, hay muchos personajes originales que superan con creces a la parodia: baste citar a la **Muerte** (la parca con guadaña, encargada de recoger a los muertos y que los magos la ven cuando se acerca el momento de su muerte) o **DosFlores** (el primer turista de **Mundodisco**, inocente, noble y bobalicón. En dos palabras: en trañable)

Podríamos hablar aquí de los temas más o menos profundos de los que habla **Pratchett** en sus novelas (que existe, al menos, una tesis doctoral sobre la saga) o de la originalidad de algunos planteamientos pseudo-científicos que se plantean en las novelas, pero me parece que cualquier acercamiento serio a la obra de este autor nos llevaría al más tremendo de los descalabros. Porque **Mundodisco** sólo tiene una misión clara: entretener y divertir.

Vaya, eso son dos misiones.



"Merchandiza", que algo queda

Aunque calvo, **Terry Pratchett** no tiene un pelo de tonto y se dio cuenta enseguida del enorme potencial que tenían sus novelas y personajes a la hora de las licencias. ¡Y tanto que tienen potencial! ¿Quieren saber todo lo que hubo, hay y habrá? Pues han venido al lugar adecuado.

Empecemos por lo más típico. Por ejemplo, hay chapas de todo tipo, desde las del gremio de asesinos de **Ank-Morpok**, hasta las que son réplica de las insignias de la **Guardia Nocturna** de la ciudad. También la **Universidad Invisible** tiene sus productos: diplomas de graduado y de doctorado por la **Universidad** (para que hagas el gilipollas diciendo a tus amigos que te has doctorado en magia), la camiseta de la universidad o la bufandita... no te quejarás. Más o menos los productos típicos para un freaky que empieza...



Para los freakies más enfermizos la cosa se adorna hasta extremos insospechables: bolígrafos con la firma de **Terry Pratchett** impresa, platos decorativos, velas (¿quién se atreve a poner un orangután de cera encima de la tarta?) o felicitaciones navideñas (la mayoría con la sonriente cara de la **Muerte**, para alegrarte las fechas).

Hasta aquí el merchandising más o menos normal, pero los personajes de **Pratchett** no se han conformado nunca con tener protagonismo sólo en el medio impreso y se han decidido por ser multimediáticos. Así, en 1997, la productora **Cosgrove Hall** realizó la versión animada de dos novelas de la saga *"Soul Music"* y *"Wyrd Sisters"* para el canal 4 británico. Hoy en día son bastante asequibles (en inglés) en video, lo que provoca más de un infarto.

Esta misma productora realizó un episodio con otra novela de **Pratchett**, no perteneciente a la saga de **Mundodisco**, sino a otra saga llamada *"El éxodo de los enanos"*.

Por supuesto, no podía faltar la versión en video juego de **Mundodisco**. Hasta la fecha se han lanzado tres juegos: *Mundodisco*, *Mundodisco 2* y *Black Noir*. Todos los juegos van en plan aventura gráfica, los dos primeros (muy en plan *Simon the Sorcerer*) tienen a **Rincewind** como protagonista, en el primero debe enfrentarse a un dragón que aterroriza a **Ankh-Morpok** y en el segundo debe dar con la **Muerte**, que ha desaparecido del mapa. En *Black Noir*, el protagonista es un tal **Lewton**, el primer detective privado del **Mundodisco** y es una mezcla entre una película de serie negra y la fantasía heróica más alocada.

El tema todavía da para más, pero nuestro amado director me ha concedido poquitas páginas este mes, así que no puedo contarles nada más. ¿Quieren un consejo? ¿No? Aun así, se lo daré: Vayan a una librería, adquieran un libro de **Terry Pratchett** y prepárense a reir como nunca. Luego vayan y cómprense otro y otro y otro, hasta convertirse en lo que soy yo: Un freakie que no puede pasar sin sus novelas. ¡Te odio, **Terry Pratchett**!

PEPE DÍAZ

Por supuesto que no todos los personajes de la saga son parodias del universo de Tolkien, hay muchos personajes originales que superan con creces a la parodia

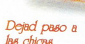


http://www.theinquisitor.co.uk/aindex.html
http://www.lspace.org
http://come.to/discworld
http://www.angelfire.com/oh/Kimber/TerryPratchett.html
http://www.dreamers.com/mundodisco/index.htm
http://www.beeptwo.com/watch/index.html.



El sexo de los ángeles

Los ángeles tienen sexo. Y es femenino. No es porque lo diga yo, más bien se ha empeñado Hollywood en descubrirnos que estábamos equivocados. Pues como iba diciendo, son mujeres y además son tres. Y vaya tres ángeles, porque si Lucifer levantara cabeza se daría cuenta que es un mero aprendiz de diablillo. Ahora mismo, mientras leéis estas líneas, la película de los Angeles de Charlie estará estrenada y habrá sido un enorme éxito/fracaso, en yanquilandia no paran de arremeter sobre semejante patochada. No paran de aparecer comentarios sobre lo mala, aburrida y l e n t a que es la película. Y eso por no hablar de las barbaridades que se comentan sobre sus protagonistas Drew Barrymore, Cameron Díaz y Lucy Liu. Pero no siempre fueron así las cosas en el cielo.



Corrían los años 70 y el mundo entero vivía un cambio generacional. Una evolución en la forma de pensar. Las mujeres empezaban a reivindicar sus derechos y surgían los primeros movimientos feministas. Quedaba patente que no pensaban quedarse para siempre en sus casitas esperando a sus queridos maridos mientras ellos se iban de copas con los amiguetes y regresaban a casa a altas horas de la madrugada. En esta maravillosa época de los 70, lo habitual en televisión era ver series donde el hombre era el protagonista total y la mujer un simple objeto decorativo a su lado. Series del tipo S.W.A.T. o el Hombre de los Seis Millones de Dólares triunfaban en la pequeña pantalla. Pero la mujer también se iba a atrever con la televisión. Iban a demostrar que eran tan buenas machacando villanos, criminales y capos de la mafia como cualquier machote estereotipado de la televisión. Y además, eran más bonitas, más simpáticas y muchísimo más hábiles que la mayor parte de los protagonistas varones de series de televisión. No, todavía no había nacido McGyver.

De esta forma, Aaron Spelling, sí, el papaíto de Tori Spelling y productor de muuuchas series, y Leonard Golberg, empezaron a trabajar sobre un proyecto para la ABC. Estos dos hombres de grandes ideas ya habían cosechado sus frutos con series como Starsky & Hutch,





S.W.A.T. o The Rookies y decidieron hacer una serie de corte similar pero con chicas como protagonistas. Pero claro, no fue tan sencillo como "vamos a inventarnos una serie con tres tías buenorras y nos forramos". La cosa tuvo su historia.

Por aquella época, mediados de los setenta, ya existían series donde la mujer era la absoluta protagonista. Algunas mejores otras peores, pero todas entrañables. Seguramente recordaréis la serie de Wonder Woman, que dio la réplica a la de Batman y Robin, o la de La Mujer Biónica que hizo lo propio con el Hombre de los seis millones de dolores, digo dólares. Pues bien, la cosa empezó con la obligación de buscar una serie donde colocar a Kate Jackson, la actriz que daría vida posteriormente a Sabrina Duncan (Ángel de Charlie), ya que la serie donde trabajaba, The Rookies, fue repentinamente cancelada y poseía un contrato vigente y la correspondiente obligación de trabajar lo que le habían pagado. Así que se les ocurrió crear una serie donde las protagonistas fueran no una, sino tres mujeres. Y además policías, compañeras que trabajarían juntas para combatir el crimen y las injusticias de la gran ciudad y se llamaría la serie The Alley Cats. Esta idea original fue cambiada un par de veces por la propia Kate Jackson, que propuso que fueran tres investigadoras privadas que trabajaran por su cuenta para no estar bajo la sombra de ningún hombre y que el nombre quedaría mejor primero como Harry´s Angels, pero ya existía una serie de mucho éxito por aquella época titulada Harry O, y después se le ocurrió lo de Charlie´s Angels. Todo un acierto por su parte.

Good morning, Charlie

Seguramente ninguno de los responsables de la serie creería que iba a tener tanto éxito. Los Ángeles de Charlie se convirtió en icono cultural de finales de los 70, produjo enormes cantidades de dólares en merchandisings, se pagaban a precio de oro los anuncios que aparecían en la serie y lanzó a la fama a sus tres protagonistas: Kate Jackson (Sabrina Duncan), Jaclyn Smith (Kelly Garret) y Farrah Fawcett (Jill Munroe), las tres ángeles originales. Este éxito también propulsó más todavía la carrera de los dos productores, Spelling y Godberg, que les permitió atreverse con otras series como por ejemplo Vacaciones en el mar.

El fenómeno de la Angelmanía revolucionó el mercado televisivo. En 1976 el mayor índice de audiencia lo llevaban a cabo las mujeres con un 60%, y eran éstas las que más veían la serie. Esto hizo que se mantuviera siempre entre los primeros puestos en el ranking televisivo. A Ron Silverman, responsable de la programación de la cadena, se le ocurrió cambiar el horario de emisión de la serie. La colocó a las diez de la noche de los miércoles, lo que luego pasaría a llamarse Prime Time, porque de esta forma las mujeres que veían la serie tras haber realizado todas sus tareas ya solo les quedaría sentarse a descansar del duro día de trabajo mientras veían su serie favorita. Con este cambio de horario consiguió mayor audiencia femenina, ellas habían terminado sus quehaceres domésticos, habían mandado a los niños a la cama e incluso a veces también a sus maridos.

En Los Ángeles de Charlie la mayor parte de la audiencia era por parte de las mujeres así que los productores decidieron que en ella aparecieran algún que otro actor en papeles de estrella



invitada. De esta forma también regalaban la vista a las mujeres. Aunque al poco tiempo de llevar en emisión los hombres también empezaron a verla, porque lo que está muy claro es que la idea funcionaba. Si las mujeres veían la serie, era porque querían convertirse en esas mujeres bellísimas haciendo el "trabajo de hombres" con ropa de moda y minúsculos bikinis, a los hombres también les gustaban esas mismas mujeres paseándose ligeritas de ropa y utilizando todo su sex appeal. O sea que más audiencia todavía.

La cara oculta de la fama

Aunque no a todo el mundo le parecía que la serie fuera tan buena. Como ya hemos dicho antes, por aquella época los movimientos feministas estaban a la orden del día. Y una periodista llamada Judith Cuburn, suscrita a uno de estos movimientos, utilizó la prensa para arremeter contra la serie, argumentando que no hacía ningún favor a la mujer ya que

La mujer también se iba a atrever con la televisión. Iban a demostrar que eran tan buenas machacando villanos, criminales y capos de la mafia como cualquier machote estereotipado de la televisión.

CHARLIE'S ANGELS



John Forsythe
a.k.a Charlie Townsend
Season 1 - Season 5

Kate Jackson
a.k.a. Sabrina Duncan
Season 1 - Season 3



Farrah Fawcett
a.k.a Jill Munroe
Season 1



Jaclyn Smith
a.k.a. Kelly Garrett
Season 1 - Season 5



David Doyle
a.k.a John Bosley
Season 1 - Season 5



Cheryl Ladd
a.k.a. Kris Munroe
Season 2 - Season 5



Shelley Hack
a.k.a. Tiffany Welles
Season 4



Tanya Roberts
a.k.a. Julie Rogers
Season 5



las trataba de forma denigrante y que el mayor show televisivo era lo más misógino que se podía ver en la gran pantalla. Claro está, que estas declaraciones, lejos de restar audiencia, hicieron que a la serie se sumaran curiosos despertados por el cruce de declaraciones por parte de Judith. Le salió el tiro por la culata.

Tanta fama y popularidad de la serie también tenía su lado negativo. Después de la primera temporada Farrah Fawcett se marchó de la serie por unas supuestas diferencias en el rol que debía desempeñar su personaje, queriendo ella que ganara más profundidad y habilidades y los productores empeñándose en que sólo fuera una muñequita en bikini. Entre estas desavenencias y el marido de Farrah, el actor Lee Majors que daría vida al Hombre de los Seis Millones de Dólares, que no quería que Farrah pasara tanto tiempo fuera de casa por culpa del rodaje de la serie, la mujer que marcó un estilo de peinado a finales de los 70 tuvo que abandonar su carrera en la serie y se embarcó en varios proyectos cinematográficos sin llegar a alcanzar mucha gloria. En su sustitución entró Cheryl Ladd, que hizo el papel de hermana de Jill Munroe, personaje de Farrah.

Después le tocó el turno a Kate Jackson, la actriz que dio vida a Sabrina Duncan. Esta actriz que tuvo tanto que ver en el nacimiento de la serie fue despedida porque se quejaba continuamente de lo malos que eran los argumentos de la serie, decía que podían hacer que se durmiera cualquiera, a pesar de estar en pantalla esos cuerpos esculturales. La versión oficial del despido también fue la de querer ampliar su carrera con experiencia en la gran pantalla. Pero su carrera no fue más allá y terminó en una serie de televisión a principios de los 80 tit-



ulada Scarecrow and Mrs. King. Kate después de haber superado un cáncer a principios de los 90, realiza actualmente algún que otro anuncio para televisión y películas para la pequeña pantalla. Ella fue sustituida por Shelley Hack que solo duró una temporada en la serie.

Jaclyn Smith fue la única en permanecer en la serie hasta su última temporada. Y su carrera posterior tuvo muchas similitudes con el de sus compañeras, apareciendo en series para televisión y haciendo papeles para

El fenómeno de la Angelmanía revolucionó el mercado televisivo. En 1976 el mayor índice de audiencia lo llevaban a cabo las mujeres con un 60%, y eran éstas las que más veían la serie.



películas en la caja tonta. El último ángel en incorporarse a la serie fue Tanya Roberts. No tuvo suficiente personalidad como para estar a la altura de la serie y esto hizo empeorar más la situación tan complicada por la que estaba pasando la que fue una de las series con mayor audiencia de todos los tiempos.

El final de la serie estaba cerca, entre otras cosas porque el guión, algo repetitivo, y el interés por parte del público fue decayendo. El último episodio fue emitido en verano del 81. Después de 109 episodios la serie había marcado época en la cultura norteamericana. Fue una abanderada de la liberación de la mujer, demostrando que los estereotipados papeles de tipos duros en televisión estaban al alcance de las mujeres, no por ello dejaron de ser estereotipos, solo que cambió el sexo. El enorme éxito televisivo alcanzado tuvo su repercusión en la enorme cantidad de marketing que produjo y vendió la serie. Y por supuesto cumplió con su objetivo a la perfección, entretener a un público norteamericano que estaba cansado de escuchar sobre la guerra del Vietnam y el escándalo Watergate, manteniendo a la familia al completo frente al televisor.



Hollywood resucita a los muertos

Y llegó el 2000. Y con el nuevo milenio un nuevo remake de la serie, como tanto está de moda en Hollywood. Después de las misiones imposibles, los shafts, fugitivos y vengadores le tocaba el turno a los ángeles. El proyecto para la gran pantalla ha sido llevado a cabo por Cameron Díaz, Lucy Liu y Drew Barrymore, esta última también ejerciendo labores de producción. Se barajaron numerosos nombres para el reparto entre los que destacaban los Thandie Newton (MI 2), Salma Hayek, Angelina Jolie, Gwyneth Paltrow, Catherine Zeta-Jones, Penélope Cruz, Liv Tyler y la ex Spice Girl Geri Halliwell. Pero el reparto quedó cerrado por las tres picaruelas Drew, Cameron y Lucy, que dan vida a Dylan, Natalie y Alex, respectivamente. Y por supuesto Bosley, el intermediario entre Charly y los ángeles, contando con Bill Murray en el papel. Quien un poco más y no acaba su contrato por culpa de las continuas discusiones con la "inaguantable" Lucy Liu.

Este no ha sido el único problema a la hora de rodar la película ya que Drew, recordemos que era productora, no quiso que se utilizaran armas de fuego en el rodaje y fueron obligadas las actrices a un duro entrenamiento en combate y artes marciales por parte de los responsables de Matrix. Incluso cuentan las malas lenguas que fueron contratados para que con sus espectaculares escenas de lucha el espectador se olvidara de lo malo que es el guión final de la película, y no es de extrañar ya que entre los continuos cambios durante el rodaje y la más de treintena de guionistas que han circulado por la película no podía quedar otra cosa. Eso, sin contar con detalles como la negativa de Farrah Fawcett y Jaclyn Smith para hacer un cameo en la serie, cosa que no ocurrió con el veterano John Forsythe quien volverá a poner su voz al misterioso Charlie.

De todas formas hasta que no se estrene la película no podremos saber si han podido rescatar la magia de la serie original o la han convertido en una pesadilla. Su estreno es en noviembre, así que no habrá que esperar mucho para volver a escuchar eso de:

"Eran tres mujeres que fueron a la academia de policía. Les asignaron misiones muy peligrosas, pero yo las aparté de todo aquello y ahora trabajan para mí. Mi nombre es Charlie". ■

JOSE AGUILERA



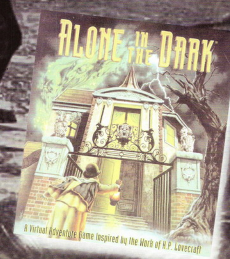
MIS TERRORES FAVORITOS

Vuelve el detective Edward Carnby. Han pasado más de cinco años desde la última vez que le vimos investigar los misterios de Alone in the Dark. Esta memorable saga creó todo un género, el Survival Horror, que luego se ha visto perfeccionado (con el consiguiente perjuicio para nuestros sueños) con los celebérrimos Resident Evil, Parasite Eve, Silent Hill y demás.

El horror, el horror

El @lgarrobero José Aguilera definió sabiamente el género Survival Horror como "corre corre que te como las piennas". Sin embargo, allá por 1992, Infogrames apostó por el terror "a la antigua", inspirándose directamente en el universo de H.P. Lovecraft. El genio de Providence creó todo tipo de criaturas extrañas, casas encantadas, personajes huraños, maldiciones milenarias y macabras, pueblos fantasmas y muchos, muchos hombres-peces. Los relatos de Lovecraft podían resumirse en una máxima: crear una ambientación opresiva, incómoda, en ocasiones malsana, para darnos paso a un horror innombrable, inimaginable por el hombre, capaz de perder la cabeza al pensar tan solo en la mínima parte de ese horror. La prolífica imaginación del atormentado Lovecraft (devoto admirador a su vez de la obra de Edgar Allan Poe) sirvió para sacudir los cimientos del videojuego. Cierto que el Survival Horror, lejos de ceñirse a los mitos de Chtulhu, se fue enriqueciendo y haciéndose más atractivo, con gotas de un terror más contemporáneo, más conocido por los aficionados gracias a las películas de Sam Raimi o George A. Romero. De cualquier manera, ese horror "psicológico" (no exento de momentos de un terror más explícito o sanguinolento) era el ingrediente secreto que hacía aún más interesantes las pesquisas del detective Edward Carnby.

Como puede verse, Alone In The Dark no fue creado a partir de la nada. Además de la inspiración lovecraftiana, el juego se desarrollaba a medio





ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

INFOGRAMES APOSTÓ POR EL TERROR 'A LA ANTIGUA', INSPIRÁNDOSE DIRECTAMENTE EN EL UNIVERSO DE H.P. LOVECRAFT; ADEMÁS DE LA INSPIRACIÓN LOVECRAFTIANA, EL JUEGO SE DESARROLLABA A MEDIO CAMINO ENTRE LOS VIDEOJUEGOS DE ROL MÁS TRADICIONALES Y LAS YA ENTONCES ACLAMADÍSIMAS AVENTURAS GRÁFICAS.

camino entre los videojuegos de rol más tradicionales y las ya entonces aclamadísimas aventuras gráficas (género que se dio a conocer entre el gran público gracias a los memorables títulos de Lucasarts, empezando por el entrañable y rompedor Indiana Jones y la Última Cruzada, y siguiendo por los éxitos del genial Ron Gilbert). Eso sí, el aspecto gráfico sí que era innovador. Pero innovador de verdad. Los personajes en 3D se movían con extraordinaria fluidez sobre fondos pregenerados por la máquina, un concepto que se ha seguido al dedillo hasta estos días, con excelentes resultados, como los primeros Resident Evil. Otro aspecto innovador era el uso de las cámaras. Aunque fijas, los ángulos eran impresionantes, hasta nueve diferentes en cada habitación, y contribuían a esa sensación de estar metidos en una película de terror como ningún juego hasta entonces había logrado.

SOSPECHOSO, TOMO NOTA

Edward Carnby (también conocido como "el reptil") es un detective que llega a Derceto, una vieja mansión de Louisiana que esconde muchos secretos. El motivo de la investigación es la misteriosa muerte de Jeremy Hartwood. Aparentemente es un suicidio, pero a medida que avanza en las pesquisas se abren más y más interrogantes. En la investigación también ayudará Emily, la sobrina del fallecido Hartwood. Pasadizos secretos, puzzles desquiciantes, estancias oscuras, el horror más puro nos esperaba en cada rincón de la casa. Por eso, lo que empieza siendo una investigación acaba convirtiéndose en la mera supervivencia, ya que las cosas se ponen demasiado feas, sobre todo porque hay una especie de hechicero llamado Prezgt que...

El primer Alone In The Dark sirvió también para que el PC despegara definitivamente como máquina para jugar. Junto a juegos como Doom, AITD daba la sensación de que podía aprovecharse el PC a fondo en hacer buenos juegos. La acogida del público fue estupenda, y el juego tuvo versiones para máquinas tan dispares y tan curiosas como el 32X de Sega o la 3DO de Panasonic. La versión PC estaba (y está) disponible en disco de 3 y ½ y en el incipiente CD-ROM. Pedía un 386 (aunque la versión de disco llegaba a cargar en un 286 a 16 mhz), VGA a 256 colores, de 5 a 8 megas de disco duro y tarjeta de sonido (nunca olvidarás los sonidos digitalizados, simplemente terroríficos). Las cabezas visibles de AITD eran Frederick Raynal y Bruno Bonnell, nombres que perduran en el mundo de los videojuegos, a veces ligados a proyectos también de cariz innovador, como el sorprendente Devil Inside, que lleva el Survival Horror a unos límites insospechados, mezclándolo con el Reality Show.

Después de un reposo de dos años, para recuperarse del susto, Edward Carnby vuelve a investigar cosas de mucho miedo (¿es que no podía haberse dedicado a otros asuntos, como adulterios o fraudes fiscales varios?) y pone sus servicios de "detective de lo sobrenatural" para averigüar el paradero de Grace Saunders, la hija de Stryker, colega de Carnby. Según Stryker, el culpable es un tal Jack el Tuerto, cuya vivienda de Hell´s Kitchen es, cómo no, una vieja y vetusta mansión llenita de trampas y misterios. Stryker, inconsciente de él, se mete en la casa de marras sin un buen GPS y se pierde. Lo bueno del asunto viene cuando Carnby descubre que el tal Jack y su tétrico séquito no son sino una banda de piratas del siglo XV cuya inmortalidad se la deben a una bruja llamada Elizabeth Jarret. Esta bruja tiene costumbres bastante desaconsejables, como la de los sacrificios humanos. Hecho que, unido a la desaparición de la joven Grace hace pensar lo peor. Gangsters fantasmas, piratas fantasmas y una casa encantanda, no se puede pedir más.

EL JINETE PALIDO (O SEA, MUERTO)

La tercera entrega de AITD (1995) nos lleva a un pueblo fantasma del Oeste. Emily Hartwood, la joven que nos ayudó a desenmascarar los misterios de la primera aventura, se fue a Hollywood a emprender

ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

EDWARD CARNBY (TAMBIÉN CONOCIDO COMO 'EL REPTIL') ES UN DETECTIVE QUE LLEGA A DERCETO, UNA VIEJA MANSIÓN DE LOUISIANA QUE ESCONDE MUCHOS SECRETOS. EL MOTIVO DE LA INVESTIGACIÓN ES LA MISTERIOSA MUERTE DE JEREMY HARTWOOD.

carrera como actriz. El último rodaje en que interviene tiene lugar en un inhóspito pueblo de mala muerte, situado justo encima de la Falla de San Andrés. Antes próspero por la abundancia del oro, Slaughter Gulch reposa además sobre un cementerio indio, y los fundadores del pueblo, sanguinarios pistoleros en su día masacrados por los vecinos, siguen vagando por las callejas del lugar sembrando el terror y la muerte. Sobre todo desde que el equipo de rodaje despertara de su letargo al grupo salvaje. Carnby viaja al Lejano Oeste para rescatar a Emily de las garras de Jebediah Stone, el cabecilla de estos pistoleros fantasmas. Pero hay mucho más detrás de todo esto, algo que ni siquiera el duro de Carnby (ya a estas alturas muy curtido) podrá asimilar fácilmente.

Después, el silencio. Mil y un rumores sobre la resurrección de esta mítica saga, acompañados por la aparición de una entrega para Playstation. Por fin, hace unos meses, Infogrames confirmó la próxima aparición de Alone In The Dark: The New Nightmare para PC, PSX, GBC y Dreamcast. Y promete ser la bomba. Los tiempos han cambiado bastante desde el primer AITD, pero sus creadores confían en que la fórmula que ellos introdujeron no puede fallarles. Se están reforzando puntos clave de la saga como la ambientación. Hoy en día no puede haber juego cuya ambientación no sea lo más cinematográfica posible (en parte gracias al primer AITD) y esta entrega (a cargo de Darkworks) no va a ser menos. Los escenarios derrochan detalle, los efectos de luz son epatantes, más de 1200 escenarios prerrenderizados, enemigos más inteligentes, criaturas más difíciles de sortear y vencer... Todo para una atmósfera inigualable.

Charles Fiske, el mejor amigo de Carnby, ha sido encontrado muerto en Shadow Island, un lugar sombrío y nada parecido a una paradisíaca isla. Carnby buscará venganza, a la vez que una explicación a lo que ha ocurrido. Para ello tendrá que continuar las investigaciones de su amigo donde las dejó. Pronto sabrá de la existencia de unas tablillas que pueden liberar unas fuerzas inimaginables, que nos conducirán a un tormento indescriptible. Algo monstruoso se está gestando en Shadow Island y Carnby solito... No del todo. Una bella pero misteriosa mujer, Aline Cedrac, también estará allí. No os contamos más.

En las direcciones que os damos hay de todo, soluciones a las anteriores aventuras, demos de dichas entregas, salvapantallas de The New Nightmare... Todo es poco para un juego que hurga en la mente humana y despierta sus más ocultos temores, empezando por el más elemental: el miedo a lo desconocido.

GABY LÓPEZ



www.aloneinthedark.com
http://www.ggc.u-net.com/a2.htm
http://www.interplay.com/games/salealo1.html
http://www.hplovecraft.com/
http://www.ulrick.net
http://www.adventurecollective.com/reviews/aitd.htm

El freaky se nos muda

Llega en la vida uno de esos momentos fundamentales. Una dura decisión, que tenemos de tomar con la correspondiente responsabilidad que acarrea de manera ineludible. Niño, a la calle. Que ya está bien, hombre, de mamar de la teta familiar durante tantos años y tú sin dar un palo al agua. Bueno, sí, llevas un tiempo currando y quizá tengas que dejar algo de dinero para una casita, ya sea pisito de soltero, picadero o lugar de reunión para tus amigos freakies. Repetimos: niño, a la calle.



Alerta, evacuación del sector 2

¿Te damos motivos para irte de casa? Empecemos. Tu cuarto ("sancta sanctorum" según tú, "la leonera del niño que no la limpia ni cuando le dan los ahogos por el polvo" según tu madre) rebosa cultura freaky que, unido al intrínseco desorden, le da a la habitación un aspecto ciertamente demoníaco. Libros, tebeos, juegos, CDs, cintas, discos, posters, monitores, torres, teles, aparatos y más aparatos (los freakies estilo Debugger entran en otro apartado, especialmente delicado por la salud mental de estos individuos, su afán coleccionista y el consecuente reflejo en la salud mental de sus madres). Así que, subrepticiamente, los tutores del freaky en cuestión ya van preparando el terreno en las comidas diarias a la mesa: "niño, que ya no cabes", "a ver si te largas ya"). Vamos, que a la quinta vez que pones la Edición Especial de La Guerra de las Galaxias rezumando THX por tus cinco altavoces, tu padre entra con algo enrollado como para pegarte, pero no, lo desenrolla y te lo da... Es un Segunda Mano. ¿A que no sabes qué era peor? A independizarse tocan.

Más motivos. Que sí, que ya eres mayorcito, y hasta los mismos tienen un final. No te ofendas porque tu madre no te prepare tu plato favorito con la pasión que solía hacerlo, o porque tu padre te mire con mala cara cuando a las tres de la mañana decides iniciar una ruidosa partida de rol con 15 amiguetes de toda la vida. Otra de las maneras de enterarte de que ha llegado el momento de buscarse una casita será cuando desaparezca misteriosamente una cinta de vídeo con preciados capítulos de Ren y Stimpy o (¡horror!) el autógrafo de George Lucas recientemente logrado en Sevilla haya sido sustituido en la pared por una foto firmada de María del Monte.

Solo se muda dos veces

Pero claro, tu condición de freaky no puede pasar por vergüenzas como la de visitar piso tras piso en busca del agujero ideal donde pasar unos años. Además, estas cosas hay que tomárselas con calma y el ímpetu de la independencia puede cegarnos y dar por bueno un piso cuya instalación eléctrica se iría al traste nada más enchufar la Playstation. Y no, no son maneras. Hay quien piensa que para que no te tomen el pelo, nada mejor que ir acompañado por alguien más versado en la compra de pisos y que sepa poner al vendedor bastante nervioso con preguntas del tipo "¿cuánto tiempo tiene el ascensor?", "por qué es tan feo el portero de este bloque?", "la cucaracha que he visto en el pasillo, ¿viene a visitar a algún vecino o es de aquí?". Error, suele tratarse de un familiar, que tiene bastante interés en nuestra nueva condición y puede que acepte meternos en un cuartucho con vistas a una prisión regional.

Aparte, está lo de tu resistencia a caminar. Tu natural sedentario puede prolongar tu marcha de casa de manera indefinida. Pues nada, para eso tienes el ordenador. Ahora que se hacen portales absolutamente para todo, no podía faltar uno inmobiliario. Hay más, seguro, pero para empezar puedes pasar por **www.globaliza.com**. Sí, ya el nombre da sustito, porque más que un site para buscar piso parece una página del FMI para comernos el tarro. Pero no, la verdad es que puedes buscar piso para casi cualquier parte de España, puedes ofertar el tuyo, y si por ventura adquieres una vivienda, puedes incluso gestionar la hipoteca directamente. Más que nada, porque, no podía ser de otra manera, hay un banco detrás de este mega-site inmobiliario. Ponte a buscar piso, que según nuestros cálculos, en tres años habrás encontrado uno. Pero bonito, bonito. Una monería. Ya te falta tiempo para llenarlo de cintas de vídeo, DVDs o de tebeitos de Sandman. ■

GABY LÓPEZ

WEB DEL MES





www.tvparty.com

El artículo del sinpar Pepe Díaz sobre superhéroes televisivos estaba plagado de documentación, profuso en detalles y sobrado de calidad. Es cierto, pero en su momento no contaba con la existencia de esta web, que ha aparecido justo después de cuando hacía falta para hacer el artículo. Es cierto, ahora el compañero Pepe llora desconsolado en un rincón, porque TV Party le hubiera arreglado bastantes apuros en la elaboración de dicho artículo. De cualquier manera, TV Party no deja de ser una maravilla, una web dedicada por entero a las series americanas de TV de los 50 y los 60, con vídeos en formato Real y todo. Además, el diseño, llenito de colorines y fotos de antaño, ayuda a teletransportarnos a los tiempos de El Fugitivo, Batman y Captain Kangaroo, entre otros. ■

WEB CHORRA

www.mirrorimage.com/air/index.html

R. "Bud" Philson es un genio. Es cierto, no tenemos ni idea de quién es, pero por su obra sabemos que es todo un genio. El tal Philson ha inventado la Guitarra de Aire. Un instrumento que revolucionará el mercado de la música... O quizás no sea tan innovador. Porque, ¿quién no se ha puesto en su cuarto a tocar una guitarra imaginaria escuchando su música favorita, mientras que otras veces se prefiere por cantarle a un cepillo como micrófono? Pues la guitarra de aire existe, mejor dicho, Philson la ha patentado, no son cucos los americanos para esas cosas... Desde luego, es completa y está bien hecha, incluso tiene el sitio para poner el cigarro mientras tocamos, hasta este site muestras las posibles posturas que podemos tomar con este invento. Pruébalo, y haz que Slash se muera de envidia. ■



Staff

LUTO EN EVERGREEN TERRACE

Exacto, en @lgarroba estamos de luto por la muerte de Carlos Revilla. Por si no lo sabéis, era quien ponía la voz a Homer Simpson (casi ná) y quien dirigía el doblaje de la serie de manera tan brillante. A los 67 años, y a causa de un infarto, todos nos hemos quedado un poquito huérfanos, porque por algo formábamos parte de la familia Simpson y nos da la sensación de que se nos va el cabeza de familia. Descansa en Springfield, Carlos. Que comas muchos nachos y te infles de cerveza.

@lgarroba

Dirige: Gaby López

Escriben: Pepe Díaz, José Enrique Machuca, José Aguilera.

Diseñan: Silvia Díaz, José Aguilera, Mijo Berti.

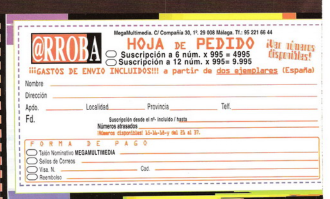
arroba@activanet.es

GANADORES DEL SORTEO DE DIEZ KITS DE DESBLOQUEO

SORTEO DE DIEZ KITS DE DESBLOQUEO

- Manuel Vicente Vacas. Madrid.
- Santiago Fernández Hurtado. Zaragoza.
- J.Javier Saiz Martínez. Burgos.
- Teresa Hernández Bertrán. Málaga.
- Ricardo Rubio Gorgues. Barcelona.
- Rafael Menéndez G. Madrid.
- Julio Aramayo Martínez. La Rioja.
- Eva Benito Juan. Barcelona.
- Mikel Uzkudun Carrizo. Gipuzkoa.
- Juan L. Fernández Borges. Tenerife.

Pronto nos pondremos en contacto con vosotros...



[Curso de LINUX]

11ª Entrega

Montaje de una red en linux

Dirigiendo a los "insumisos" por la red

Hol@ a todos. Este mes vamos a empezar la parte dirigida a enseñaros a trabajar con las redes en linux. En concreto, vamos a ver como configurar una red de área local (LAN) o, lo que es lo mismo, las que podemos montar en nuestra casa, nuestra empresa, en nuestro bloque... No penséis que esto os servirá para montar una red en con los dos ordenadores de casita, ni mucho menos, estos conocimientos os servirán para montar después cualquier tipo de red por muy grande y compleja que sea. En definitiva, vamos a ver una de las grandes ventajas de linux sobre windows: la capacidad de controlar una red sin tener que instalar software NT. Ventajas: menor coste $$$, más estabilidad y más seguridad ☺.

Este mes...

Como os dijimos el mes pasado, vosotros sois lo que vais dirigiendo el curso mediante las peticiones que nos hacéis al buzón del curso. Así este mes empezamos con una serie de artículos en los que aprenderéis a montar una red bajo linux e incluso como configurarla para trabajar con otros ordenadores de la red que trabajen con windows. Alguno pensará: "¿Windows? En mi red, no lo habrá jamás". Aunque los linuxeros seamos concientes de que el mejor sistema operativo del planeta es Linux, no podemos encerrarnos en nuestro mundo y no comunicar con los "insumisos". Como muestra de nuestra "fuerza", les mostraremos que podemos trabajar con ellos desde nuestro "planeta" aunque ellos no puedan viajar al "nuestro". Es nuestra obligación abrirles la mente y ofrecerles la posibilidad de elegir entre ser libres respecto a los *MonopolioS* ☺ o seguir sumisos a ellos.

También encontraréis en el cd las últimas versiones de las librerías más famosas así como la última versión del navegador de Netscape, las últimas versiones del kernel... en definitiva, todo lo necesario para mantener vuestro software a la última. Tenemos que decir nos gustaría meter más software en el pero todavía no nos habéis enviado ninguna sugerencia sobre librerías o programas para linux que os gustaría encontrar en él así que meteremos el software "estándar" ;-).

Además, a partir de este mes y siempre que tengamos espacio, trataremos de meter algunas noticias de nuestro "planeta". Estas noticias serán muy variadas, desde que ha salido la versión X de tal programa hasta que se ha encontrado un bug en tal distribución. Sí habéis leído bien, cada cierto tiempo en nuestro planeta encontramos "terribles" noticias acerca de alguna de las distribuciones ☹ pero no os preocupéis que se encuentran muy de tarde en tarde.

> *Con entorno geográfico común queremos decir que se encuentran en un área delimitada y próxima, por ejemplo, un edificio de oficinas o un campus universitario.*

Introducción

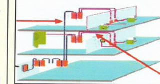
Vamos a partir, como siempre intentamos hacer, desde lo más básico porque de esta manera nos aseguraremos que todos estaréis al mismo nivel al final del camino, si no, puede que alguno se pierda porque no entienda algo de lo que estamos hablando o porque tenga una duda que no preguntar a nadie. En definitiva, iremos avanzando poco a poco en esto de las redes pero, si alguno se pierde en algún momento del camino, no dude en ponerse en contacto con nosotros en el buzón del curso. Así que empezaremos por conceptos generales y luego iremos profundizando.

Tipos de red

Lo primero que vamos a ver son los diferentes tipos de red que existen: LAN, MAN y WAN.

LAN

Local Area Network o, lo que es lo mismo, Red de área Local. Es la red más pequeña, no por número de usuarios de la red sino por el tipo de red. Este tipo de red comunican a pcs que en un principio se encuentran aislados unos de otros dentro de un entorno geográfico común. "¿Entorno geográfico común?" Vale, tiene mucho nombre pero no es tan complicado como parece. Con entorno



Esquema de una LAN en un edificio.

geográfico común queremos decir que se encuentran en un área delimitada y próxima, por ejemplo, un edificio de oficinas o un campus universitario. En estos ejemplo podéis ver como, aunque hemos dicho que es la más pequeña, no lo es por tener el menor número de equipos porque, por ejemplo, podéis contar todos los ordenadores que hay en todas las facultades de una universidad.

MAN

Metropolitan Area Networks o Redes de Área Metropolitana.. Están entre las LAN y las WAN. La cobertura de las redes de este tipo va desde unos kilómetros hasta cientos de kilómetros y su velocidad de transmisión va

[Curso de LINUX] 11ª Entrega

desde Kbps a Gbps. Puede servir como el backbone (columna) de la unión de varias LANs distribuidas o como proveedor de acceso a la red metropolitana o a una red pública de cobertura amplia.

WAN

Wide Area Networks o, traducido al español, Redes de Área Amplia. Son las más grandes. Las Redes de Área Amplia (WAN) se componen de varias Redes de Área Local (LAN) que se encuentran separadas geográficamente. "¿Y tienen que unir con cable desde una ciudad a otra? Pues necesitarán muchísimo cable ;-)". No necesariamente tienen que cablear desde una ciudad a otra si

Esquema de una WAN.

quieren unir dos o más LANs para formar una WAN. Para unir las LANs se puede seguir varias alternativas que, dependiendo de la empresa y el presupuesto, son: el uso de líneas telefónicas privadas, modems, enlaces vía satélite,...

Este tipo de redes pueden ser de muchos tipos y tamaño pero, para que os hagáis una idea, pueden ser tan simples como instalar modems y servidores de acceso remoto o tan complejas como tener que usar protocolos especiales de ruteo (ahorro en costes de envío de información) para unir oficinas repartidas por el mundo.

También podríamos dividir los tipos de redes en dos: Internet e Intranet. La primera es la red de redes, es global y universal mientras que la segunda tiene un carácter privado. Por ejemplo, una intranet podríamos verla como una especie de internet pero cuyos contenido fuera la base de datos de una empresa en concreto, de esa forma, los empleados accederían a la información mediante navegadores, buscadores, etc.

> *Cada topología, independientemente de la forma o distribución que puedan tener, tiene unas características propias que vienen definidas por el material a usar como medio de transmisión, distancia entre ordenadores, dificultad para hacer el cableado...*

Especialmente diseñados para interactuar con la base de datos de la empresa.

Topología

En una red podemos encontrar dos tipos de topología: Física y lógica. No siempre tienen que coincidir ambas ya que dependiendo del método de acceso al medio utilizado el funcionamiento lógico de la red puede corresponder a una topología lógica distinta que la topología física.

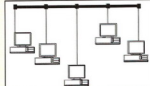
Cuando hablamos de topología física, nos referimos a la forma de conectar físicamente a los ordenadores o estaciones de trabajo. Cada topología, independientemente de la forma o distribución que puedan tener, tiene unas características propias que vienen definidas por el material a usar como medio de transmisión, distancia entre ordenadores, dificultad para hacer el cableado,... Estas características influyen especialmente en el posterior mantenimiento ya que, en caso de fallo, el mantenimiento y reparación del problema así como la repercusión en la red de éste cambia según la topología elegida.

Las topologías más usadas son: Bus, anillo y estrella.

Topología Bus

En esta topología, las estaciones de trabajo se conectan a un medio de transmisión común, normalmente, consiste en un cable (bus) que va de un extremo a otro de la red. Su instalación es muy sencilla porque sólo tenemos que conectar una estación al bus para incluirla en la red, por tanto, el mantenimiento es sencillo.

Las estaciones de trabajo comparten el acceso al medio, por lo que encontramos una ya que sólo una estación puede transmitir a la vez sin que existan colisiones. Esta tecnología es utilizada principalmente en redes Ethernet.



Ejemplo de topología bus.

Topología Anillo

En la topología de anillo, cada estación de trabajo se integra al medio de transmisión hasta formar un círculo. Su instalación es sencilla pero tiene el inconveniente de que, si una estación falla, puede interrumpir el funcionamiento de toda la red porque la información viaja en un sentido por el círculo.

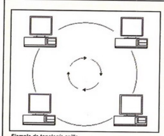
Por esto mismo es por lo que no hay riesgo de colisiones. Esta topología la utilizada en las redes Token Ring.

Topología Estrella.

Esta topología se basa en un concentrador (hub) de red que se conecta hacia el ordenador central. La instalación es relativamente sencilla porque sólo requiere que cada ordenador se conecte al hub, sin embargo, como

[Curso de LINUX] 11ª Entrega





Ejemplo de topología anillo.

aspecto negativo, requiere mayor cantidad de cable.

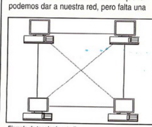
A favor tiene que, si un ordenador falla, éste no interfiere en el funcionamiento del resto de la red, sin embargo, el número de usuarios de la red está limitado por la capacidad del hub utilizado.

Desde el punto de vista de su forma física, este tipo de topología es utilizada en redes Ethernet y Token Ring aunque la topología lógica continúa siendo bus y anillo, respectivamente.

Estos esquemas son generales porque podéis encontrar otro tipo de esquemas sobre una misma topología, lo que tenéis que tener en cuenta es la esencia. Por ejemplo, podéis fijaros en la imagen que viene a continuación y veréis como la topología en estrella es diferente al esquema que vimos antes.

Transporte

Hasta ahora hemos visto el diseño que le podemos dar a nuestra red, pero falta una



Ejemplo de topología estrella.

Más ejemplos de topologías.

cosa muy importante: el medio de transmisión de los datos. Normalmente será el cable pero, hoy en día, cada vez tiene más fuerza las comunicaciones inalámbricas. En resumen, tenemos: cable coaxial, cable de par trenzado, fibra óptica y ondas electromagnéticas (para las inalámbricas).

Ahora vamos a ver en detalle los tipos de cable.

Twister-Par

Son de cables de cobre por pares trenzados, con esta distribución se consigue anular la interferencia que produce cada cable, mientras más trenzado este el cable, menos interferencia habrá. Es el medio de transmisión más barato y fácil de instalar. Dentro de este tipo tenemos: UTP y STP.

Cable UTP (Unshielded Twisted Pair):

Cable de cuatro pares de conductores trenzados con impedancia nominal de 100 Ohms. Están certificados por estándares internacionales para soportar aplicaciones a más desde 10 Mhz y hasta 100 Mhz según la clasificación particular para cada frecuencia de trabajo. Este es el cable de par trenzado no blindado, es muy susceptible al ruido generado por inducción, además la longitud puede ocasionar que actúe como antena. El ruido inducido aumenta en forma considerable el porcentaje de error en la transmisión de datos.

Cable STP (Shielded Twisted Pair):

Cable de cuatro pares de conductores trenzados con impedancia nominal de 100 Ohms. Al igual que el anterior, están certificados para soportar aplicaciones a más desde 10 Mhz y hasta 100 Mhz.

Este tipo de cable permite reducir el porcentaje de error porque es un tipo de cable blindado, el cual proporciona cierta inmunidad al ruido y permite extender la longitud del cable a instalar.

Coaxial

El cable está formado por un centro sólido de conductor de cobre dieléctrico con sistema de mallas dentro de chaqueta aislante que conforma las especificaciones IEEE 802.3-1985.

Generalmente el cable está formado por un conductor central de cobre cubierto de un dieléctrico, una malla de alambre y, por último, el forro aislante. Es más caro que el cable de par trenzado pero permite un ancho de banda más amplio de frecuencias para la transmisión de datos.

Fibra Óptica

El tipo de cable de fibra óptica recomendado es del tipo multimodo, grated-index con diámetro de núcleo interno y externo nominal de 62.5/125 micro metros. Debido a que lo que viaja son haces de luz no se manejan medidas de resistencias ni nada relacionado con la electricidad. Por esta razón no emana campos electromagnéticos y, por consiguiente, no es interferido por campos producidos por otros equipos. Mayormente este medio es utilizado para ser empleado en los Backbone de las redes.

Está formado por un tubo de vidrio o plástico muy delgado a través del cual viaja información en forma de energía luminosa, es decir, la electricidad es convertida de un formato digital a luz para ser transmitida lo que permite manejar un ancho de banda muy alto. Es inmune al ruido y, como desventaja, decir que es difícil de instalar, requiere mucho mantenimiento y su coste es elevado.

Hoy en día, los esquemas más populares de cableado son 10BASE-T y 100BASE-TX los cuales utilizan cable Par Trenzado (UTP). Este es similar al cable de teléfono y viene en una variedad de grados, cada grado mayor ofrece una mejor calidad.

Hoy en día, los esquemas más populares de cableado son 10BASE-T y 100BASE-TX los cuales utilizan cable Par Trenzado (UTP). Este es similar al cable de teléfono y viene en una variedad de grados, cada grado mayor ofrece una mejor calidad. El cable de Nivel 5 es el grado mas alto y de mayor calidad que ofrece velocidades de transmisión de hasta 100 Mbps. El cable de Nivel 4 y 3 son más baratos, pero no soportan las mismas velocidades de transmisión, el cable de nivel 4 puede soportar velocidades de hasta 20 Mbps, y el de Nivel 3 hasta de 16 Mbps. Los cables de nivel 2 y 1 no son utilizados en el diseño de redes 10BASE-T. ▲

Noticias

RedHat 7

Se anuncia la disponibilidad de la RedHat 7. De entre las nuevas características que encontraremos en esta versión de la distribución de linux más popular podemos encontrarnos con que incorpora mejoras a la seguridad del sistema, software optimizado para los microprocesadores de intel más extendidos entre los usuarios



domésticos, incremento del soporte para trabajar con gráficos 3D, aplicaciones para facilitar el uso del sistema...

Entrando un poco más en las novedades que encontraremos en esta nueva versión, encontramos lo siguiente:

Mejoras relativas a la instalación. Ahora se incorpora la nueva instalación multi cd, es decir, soporta la instalación desde varios cds, de hecho, la nueva versión son 2 cds. Soporta la nueva versión del sistema de paquetes de RedHat, el RPM 4.0. Xfree 4.0.1, la instalación del sistema Xwindow se hace de manera más sencilla. Soporte para teclados y ratones USB. Se añade la posibilidad de ayuda en la instalación en modo texto.

Mejoras del sistema.

Se han actualizado componentes del núcleo del sistema, se ha actualizado los compiladores, el servidor Xfree, el kernel,...

También se incluyen drivers nuevos y se actualizan alguno de los antiguos. También se incluye la nueva versión del sistema de paquetes de RedHat (RPM 4.0). Los paquetes que se incluyen en la nueva versión han sido optimizados para el máximo rendimiento. Soporte básico del USB, a pesar de que el kernel que viene con esta distribución no es el 2.4, la nueva versión de la RedHat 7 incorpora soporte para ratones y teclados USB. Se mejora la herramienta IDE Disk Drive Tuning (sirve para aumentar el rendimiento del disco duro mediante el ajuste de ciertos parámetros). Se ha aumentado el soporte de las tarjetas gráficas 3D. Nuevo marcador RedHat PPP, ahora se incluye la herramienta recomendada por RH para conexiones PPP, sólo para las conexiones PPP porque para las RDSI y las SLIP se incluyen otras utilidades. También podremos notar ciertos cambios en lo referente a la encriptación, estos afectan al SSH (Secure SHell), SSL (Secure Sockets Layer) y VPN (Virtual Private Networks).

Tan bien se ha actualizado cosas de los entornos gráficos. Por ejemplo, se han actualizado las versiones de los gestores más extendidos como pueden ser KDE y Gnome y se han añadido otros gestores que se acoplan a alguno de estos últimos como es el caso de la inclusión del gestor Sawfish. Otro aspecto gráfico, desde ahora porque antes no tenía nada de gráfico, que se ha modificado es la implementación del LILO (LInux LOader) para que la selección de arranque se haga mediante un menú gráfico en vez del "triste" modo texto en el que se solía hacer.

INTRODUCING
Red Hat **Network**
THE F U T U R E
of INTERNET PLATFORM DEPLOYMENT
and MANAGEMENT

Aunque queden muchas más novedades, vamos a terminar ya con esta noticia porque se nos termina el espacio dedicado para las noticias J. Para terminar, decir que una nueva característica de la nueva versión es lo que han dado en denominar RedHat Network (RHN). Esto es un nuevo método completamente personalizado para poder actualizar el sistema a través de la red.



Netscape 6 PR2

Hace unos cuantos números os metíamos en el cd la primera versión de la nueva criatura de Netscape, estamos hablando de la versión 6. En aquella ocasión os dábamos la versión PR1, la única disponible. Al ser nueva y dado su carácter de software beta, seguro que muchos de vosotros encontrásteis una serie de fallos a la nueva versión, estos fallos podían ir desde cuelgues hasta mal funcionamiento del navegador. En esta nueva versión se han corregido unos cuanto fallos y han dado un paso más hacia la versión definitiva. La pregunta es, ¿cuántos pasos más harán faltar dar antes de que Netscape saque la versión final?

the K desktop environment

KDE 2.0

Otra versión que se está haciendo rogar es la final de KDE 2.0. En esta ocasión os anunciamos que ya se encuentra disponible la versión "final beta" cuyo nombre en clave es "Kandidat" (curioso los nombres que les dan los chicos de KDE J). Esta es la beta 5 y la han calificado como la última beta antes del lanzamiento definitivo de la versión final de KDE 2.0, cuyo nombre en clave es "Kopernicus". Según los chicos de KDE, el lanzamiento de Kopernicus está previsto para el último cuarto del 2000 así que no falta mucho para que lo lancen.

Tanto la beta final de las KDE como la última versión del Netscape la podéis encontrar en el cd. Nos hubiera gustado meter la RedHat 7.0 pero son 2 cds y no vamos a invadir el espacio del resto de la revista ;-).

El mes que viene... más. Ciao. @



[Pederastas en la Red]

La pornografía infantil hace estragos en los grupos de noticias

Espantado por la evolución de los acontecimientos, el Vaticano ha lanzado una grave advertencia contra la plaga más abominable de nuestros días. Que la pederastia se considere delito contra la Humanidad, ha reclamado el Consejo Pontificio para la Familia, exhortando a la comunidad internacional para que luche por la "dignidad de los niños". Internet ha abierto un inmenso campo para que los delincuentes campen a sus anchas, donde las redes extienden sus tentáculos por un canal de difusión que supera con creces a los entramados de costumbre. La justicia encuentra grandes dificultades ante un cáncer que se reproduce y no conoce fronteras.

Al alcance

"Lo que antes era un problema localizado se ha transformado en un problema de dimensiones gigantescas", se lamentan en Prodeni.

Salvemos a los niños.

La asociación ha creado el Departamento de Lucha Contra la Pornografía Infantil como respuesta a una invasión alarmante. Internet abre canales de difusión impensables antes de su existencia, una muestra más de que los avances tecnológicos vienen, indefectiblemente, con una miseria bajo el brazo. Los grupos de noticias se han convertido en el canal perfecto para que los pederastas intercambien un volumen incalculable de material. Refugiados en el anonimato que supone actuar desde casa, muchos de los que antes no se atrevían a intervenir en este mercado ahora dan rienda suelta a su escabroso pasatiempos.

La mayor preocupación estriba en la facilidad de acceso a fotos, vídeos y demás material en los que intervienen menores sometidos a prácticas sexuales. Esta circunstancia ha provocado que la pornografía infantil abandone sótanos y almacenes clandestinos para salir a la luz de un hervidero de ordenadores conectados. La mayoría de los servidores españoles, encargados de proveer información a los integrantes de los foros de debate, albergan grupos de pederastas que introducen gran cantidad de pornografía con menores. Cualquier usuario con ordenador, módem, conexión a Internet y un par de programas gratuitos puede acceder a un almacén inmenso con las más variadas exhibiciones. El descuido, o la desidia, ha puesto en alerta a los efectivos policiales, quienes ya han avisado a los responsables para que adopten todas las precauciones.

Organización internacional en defensa del niño.

Desbordados por el fenómeno, expertos internacionales en combatir una lacra creciente han celebrado distintas reuniones para acordar medidas eficaces que combatan a los delincuentes. El director del FBI, Louis Freeh, sostiene la necesidad de "mantener el equilibrio entre la libertad de los ciudadanos y la autoridad de las fuerzas de seguridad".

> *Cualquier usuario con ordenador, módem, conexión a Internet y un par de programas gratuitos puede acceder a un almacén inmenso con las más variadas exhibiciones.*

En resumidas cuentas, plantea poner límites a Internet, medida que comparten la gran mayoría de los responsables europeos en materia de seguridad. Esta idea parte de la dificultad de luchar contra una red que no conoce fronteras, y que permite a los delincuentes actuar desde países ideales como cobijo. La mayor parte del material pornográfico procede de Europa del Este y el Este asiático, cuyas legislaciones registran enormes vacíos que los pederastas saben aprovechar.

Desde Prodeni abogan por medidas que no supongan la imposición de una censura no deseada en la Red. Proponen que se castigue a los infractores y no al medio, del mismo modo que no se castiga al sistema VHS por el tráfico de cintas con pornografía

La repulsa a los pedófilos inunda la Red.

infantil. Alertan, sin embargo, de la gran cantidad de material pedófilo que se cuela en los servidores españoles, encargados de surtir los grupos de noticias con los correspondientes documentos. A juicio de la organización pro derechos del niño, los responsables de este servicio no guardan el celo suficiente para eliminar de su oferta a los grupos pederastas. Algunos de estos grupos registran un nombre tan explícito que resulta imposible no percatarse de su naturaleza. En descargo de los servidores, Prodeni reconoce que en otras muchas ocasiones los delincuentes ubican fotos y vídeos en grupos insospechados, lo que hace virtualmente imposible su completa erradicación.

Sin escrúpulos

"Los pedófilos no somos agresores, muchos de nosotros amamos a los niños y jamás les haríamos daño", argumentan en un alarde de hipocresía desde el otro lado. Estas declaraciones proceden del dossier facilitado por una organización dedicada a la defensa del niño. Los grupos delictivos, asociados al estilo mafioso, están integrados por miembros que rara vez conocen el alcance de sus propias conexiones, y extreman las precauciones por temor a ser descubiertos. Se muestran especialmente recelosos con los recién llegados, y les aconsejan que vayan despacio. "Primero tienes que darnos la oportunidad de conocerte, antes de comenzar a intercambiar material", advierten los miembros de la comunidad. Jamás remiten fotografías vía email, pues saben que de esta forma corren un riesgo enorme de ser descubiertos. Como ellos mismos dicen, "Muchos arrestos se producen por interceptaciones en el correo electrónico".

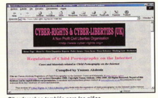
Distintas organizaciones empeñadas en la lucha contra la pornografía infantil han denunciado, en multitud de ocasiones, la falta de escrúpulos de los pederastas. Los propios miembros de estos grupos admiten sin pudor su falta de arrepentimiento: "Decirnos lo equivocados que estamos no consigue nada. Oímos esto constantemente y tiene un efecto nulo". Las actuaciones policiales se presentan, por este motivo, como único recurso para desarticular a los grupos y detener a los responsables. Los intentos por hacer desaparecer las imágenes de los grupos de noticias, sin desbaratar a la organización que las publica, quedan en agua de borrajas. Uno de los cabecillas explica claramente la situación: "En la práctica, se puede cerrar un grupo de noticias. La única forma sería borrarlo, individualmente, en todos los servidores del mundo. Incluso si esto ocurriera, crearíamos un grupo nuevo o acudiríamos a uno creado con anterioridad". Por este motivo, la Policía ha remitido una carta a

> ***...la Policía ha remitido una carta a todos los servidores de noticias españoles instándoles a que extremen las medidas, hasta ahora insuficientes...***

todos los servidores de noticias españoles instándoles a que extremen las medidas, hasta ahora insuficientes, y a que dificulten el acceso de estos delincuentes a los servicios que ofertan.

Efectivos especializados de la Guardia Civil y la Policía Nacional luchan contra las dificultades que les plantean los intrincados subterfugios de la Red. Los pederastas conocen el terreno que pisan y manejan todos los recursos para escudarse tras el anonimato.

Aunque los investigadores pueden rastrear la pista con unos pocos datos, deben combatir con individuos que conocen la forma de



Ciberderechos también para los niños.

borrar cualquier indicio incriminatorio. Los remailers -sistemas de correo anónimo-, el recurso a servicios de noticias comerciales -que dificultan la localización de los clientes- y otros mecanismos similares ponen en jaque a las fuerzas del orden público. No obstante, en ocasiones se cometen fallos mínimos que son aprovechados con eficacia para detener a los delincuentes. Los datos aportados por los ciudadanos también ayudan a resolver multitud de casos. Cualquiera que encuentre pornografía infantil en Internet puede denunciarlo, bien a la Policía Nacional, a través del teléfono 915822358 o el email denuncias.pornografia.infantil@policia.es, o bien a la Guardia Civil, marcando el 915146000 Ext.: 8376 // 8377 o enviando un email a uco@gcivil.mir.es. Quizás de esta forma la autopista de la información se convierta en un callejón sin salida para quienes comercian con menores.

Carlos Verdier

Advertencia policial

La Dirección General de la Policía se ha dirigido, mediante carta, a todos los proveedores de Internet en España para notificarles que, en algunos casos, vulneran la legislación vigente por "prestar a sus clientes algunos tipos de servicio que pueden facilitar la difusión o exhibición de material pornográfico en cuya elaboración han podido ser utilizados menores de edad o incapaces". De esta forma, la Policía pretende que los servidores to-men conciencia de las consecuencias que originan el material que proporcionan, posiblemente por descuido o por la dificultad que entraña su revisión. En cualquier caso, las autoridades consideran fundamental "una revisión de los grupos de discusión o noticias que las máquinas pueden servir", para lo que facilitan "una amplia relación de aquellos [grupos] conocidos que de uno u otro modo tienen por objeto la pedofilia o la pornografía infantil".

Aunque, como se indica en la misiva, "en la Unidad de Investigación de la Delincuencia en Tecnologías de la Información se tiene constancia de que la prestación de estos servicios no es una actividad técnicamente simple en general y que, por otra parte, una completa y eficaz revisión de los contenidos no es tampoco una tarea elemental", se hace especial hincapié en la legislación vigente. Concretamente, se cita la Ley Orgánica 11/99, de 30 de abril, que en su epígrafe "Delitos contra la libertad e indemnidad sexuales" incluye como delictiva la siguiente situación:

El que produjere, vendiere, distribuyere, exhibiere o facilitare la producción, venta, difusión o exhibición por cualquier medio de material pornográfico en cuya elaboración hayan sido utilizados menores de edad o incapaces, aunque el material tuviere su origen en el extranjero o fuere desconocido. ▲

Francisco Vázquez: "Existen grupos de pederastia en los que cualquiera puede encontrar autenticas barbaridades"

Hablamos en esta ocasión con un experto en temas de pederastia y redes de pornografía infantil. Francisco Vázquez ha compartido, durante años, responsabilidades en la asociación Prodeni, cuya lucha a favor de los menores es bien conocida. En la actualidad, pertenece a la organización ECPAT España, dedicada a la protección de menores, y continúa en constante colaboración con fuerzas de seguridad para combatir la pornografía infantil.

@rroba: ¿Crees que Internet ha fomentado la aparición de nuevas redes de pederastas, o simplemente ha proporcionado más instrumentos a las existentes?

Francisco Vázquez: Personalmente creo que no. Una red de pederastas es una organización muy compleja donde los miembros que la componen son muy cuidadosos con los pasos que dan, y nadie en su sano juicio puede pensar que una red de estas características se forma en dos días, sin que los miembros de la misma se conozcan personalmente, y sin que todos y todas los que la componen tomen ciertas medidas de seguridad para que las actividades ilegales que desempeñan no sean descubiertas.

Otra cosa muy distinta es que esas redes de pederastas utilicen o no Internet para facilitar la realización sus actividades. Por supuesto que utilizan la red. Es un hecho probado que la utilizan, pero no de forma ocasional, sino constante. La red es rápida (no existen fronteras), fácil de usar, ocasionalmente segura y parcialmente anónima. Aparentemente es el medio más favorable para que estos personajes actúen, precisamente por los instrumentos y ventajas proporcionados por la red. Eso sí, que no se dejen engañar. Tarde o temprano cometen un error, y pueden estar seguros quienes forman parte de estos grupos que antes o después se van a ver ante la Justicia. De eso no hay duda.

@. ¿Es necesaria una nueva legislación, quizás de alcance internacional, para combatir estos delitos o basta con la aplicación de las leyes existentes?

F.V.: Vamos a ver. Creo que basta con la aplicación de las leyes existentes. Por supuesto que todo es mejorable en esta vida, y las leyes no son una excepción. Hay algunas lagunas que en mi opinión deberían ser revisadas, pero en principio, con la aplicación de las leyes existentes es más que suficiente. Al menos aquí en España.

Pero el hecho de que en los listados aparezcan grupos explícitos de pederastia, y que no se ponga remedio por parte de los servidores, me parece un poco fuera de lugar, la verdad.

¿Para combatir estos delitos? Me consta que tanto la Policía Nacional como la Guardia Civil están trabajando duramente en la persecución de dichos delitos. De ahí los éxitos que están consiguiendo en este tema. Pero pienso que habría que reforzar aún más la cooperación entre países, al igual que se hace en otras materias como son el terrorismo o el tráfico de drogas. Sabemos que este problema no es exclusivo de un único país, ni de un continente determinado, porque los antiguos tópicos aquí ya no valen. Es un problema que afecta a todos los países, incluido el nuestro, y que se da en todas las capas sociales. Opino que la mejor manera de frenar estos actos bárbaros y delictivos es actuando conjuntamente, coordinando esfuerzos entre las diferentes Administraciones. ¿Haría falta una legislación con un alcance más internacional? No lo sé. Posiblemente sí.

@: ¿En qué medida los servidores españoles incurren en delito al permitir contenidos eróticos con menores? ¿Les exime el hecho de desconocer los grupos a los que da acceso o están obligados a extremar las precauciones?

F.V.: La verdad es que no soy jurista, pero que yo sepa todos somos iguales ante la Ley, y el desconocimiento de una ley no nos exime a ninguno de nosotros de su cumplimiento.

Actualmente el Código Penal recoge como delito, entre otros, la difusión de material pornográfico infantil en el que aparezcan menores de edad. ¿Existen grupos de noticias que difunden imágenes de ese tipo en servidores españoles? Pues entonces saca tus propias conclusiones sobre en qué medida incurren o no en delito, y si están obligados a extremar las precauciones para que ello no ocurra. Yo creo que la respuesta es sencilla.

@: ¿Qué opinión te merece que grandes empresas cuiden escrupulosamente la inclusión de contenidos sexuales en sus portales en web, pero que permitan la difusión de grupos pedófilos, claramente identificados en su nomenclatura, en news?



Las fuerzas del orden han demostrado su eficacia.

F.V.: Obviamente es una contradicción sin sentido. Lamentablemente esto ocurre, aunque no por ello debe ser aceptado. ¿Qué opinión me merece? Pues desde luego una no muy buena. Muchas veces me planteo si realmente se sabe, por parte de quien corresponda dentro de determinados servidores, que los cibernautas no somos autómatas de mente fija, que nos dedicamos única y exclusivamente a las Web, sino que también usamos los programas de chat, los ftps, los fserve, las listas de correo, y por supuesto, los newsgroups, entre otros. Así que si se cuida una de las partes de Internet que nos proporcionan en su servicio, qué menos que se ponga el mismo empeño en el resto de servicios también ofertados.

@: Por lo que puede verse en los foros, muchos servidores españoles ni siquiera se molestan en realizar un barrido somero para evitar estos delitos. ¿No piensas que podrían exigírseles responsabilidades por esta dejación?

F.V.: Por supuesto que sí, y me remito a una de las preguntas anteriores. Todos somos iguales ante la Justicia. ¿Es delito la difusión de este tipo de material? Claro que sí. Pues entonces pienso que sí debería exigírseles responsabilidades penales, como al resto de los españoles que realicen esa actividad. Mira, existen grupos de pederastia con nombres o abreviaturas explícitas, en los que cualquiera puede encontrar autenticas barbaridades. Y cuando me refiero a cualquiera, no sólo me refiero a los adultos que voluntaria o involuntariamente se pueden meter en ellos; también incluyo ahí a los niños que, viendo esos nombres, pueden pensar que son otra cosa, otro tipo de grupos, y acceder a su contenido.

Las ONG se suman a la defensa del niño

Puede ocurrir, y todos somos conscientes de ello, que ocasionalmente en algún grupo de noticias que nada tiene que ver ni con pederastia ni con sexo, alguien puede introducir este tipo de material. Eso ocurre muy de vez en cuando, y son los propios usuarios del grupo los que ponen la voz en el cielo. No debemos olvidar que un grupo de noticias es un foro de debate, un foro de intercambio de información, y que existen decenas de miles de foros en la red, con los más variados temas y con gentes de todas las razas y condición social. Aunque vamos, vuelvo a insistir que pasa de higos a brevas.

Pero el hecho de que en los listados aparezcan grupos explícitos de pederastia, y que no se ponga remedio por parte de los servidores, me parece un poco fuera de lugar, la verdad.

@: Algunas voces proponen la eliminación de grupos de pedofilia, pero ¿cómo se puede controlar la inclusión de material fotográfico en grupos aparentemente ajenos a esta actividad?

F.V.: La verdad es que los encargados de buscar cualquier solución a un problema presentado dentro de sus servicios son los propios servidores. Para eso los ofertan.

la Policía Española tiene no sólo la preparación suficiente como para combatir la delincuencia en Internet, sino que de hecho es una de las más eficientes.

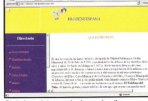
@: ¿Corremos el riesgo de que, tras la justificación de perseguir a los delincuentes, acabe por imponerse algún tipo de censura en la Red?

F.V.: No sólo corremos el riesgo, sino que estoy seguro de que si no se toman medidas, eso va a ocurrir muy pronto. De hecho, ya ha habido intentos de legislar Internet. Vosotros conocéis mi opinión sobre la censura, os la he comentado en otras ocasiones. No hay que censurar a Internet jamás.

Lo que sí creo que debe hacerse es perseguir a aquellos que hacen mal uso de la red, y ponen en peligro nuestra libertad de navegar. Afortunademente eso ya se está haciendo, además por los propios cibernautas, que viéndole las orejas al lobo se están implicando cada vez más en la lucha contra la pornografía infantil. Así, el número de denuncias de lugares que contienen este tipo de material a las Fuerzas de Seguridad ha aumentado. Las ONG de infancia también reciben denuncias y avisos. Han surgido en la red movimientos y propuestas para acabar con estas imágenes en la red.... En definitiva, quién mejor para vigilar Internet que aquellos que la usamos. Esperemos que la red no se censure. Si se hace, dejará de ser lo que es, y perderá adeptos en todo el mundo.

@: ¿Crees que la policía dispone de la preparación suficiente para combatir la delincuencia en Internet? ¿Existen medios especializados suficientes para afrontar las investigaciones con garantías?

F.V.: Puedo asegurarte que la Policía Española tiene no sólo la preparación suficiente como para combatir la delincuencia en Internet, sino que de hecho es una de las más eficientes. Y me consta porque colaboro muchísimo con ellos en esta materia, he visitado sus instalaciones, he visto los medios de los que disponen y conozco a algunos de los inspectores que llevan estas investigaciones.



Prodeni, una de las organizaciones más activas.

Además, créeme si te digo que en esta materia tienen muchísimo trabajo. No todo lo que hacen sale en los medios de comunicación, ni todo son grandes redes de pederastas que suponen grandes titulares en prensa. Hay mucho pederasta suelto que ya los ha conocido, y muchísimos más que los van a conocer.

@: ¿Cómo responden las Fuerzas de Seguridad al material que les facilitas?

F.V.: De igual forma que lo hacen ante cualquiera que denuncie estas actividades: con eficiencia. Tanto la Policía Nacional como la Guardia Civil disponen de páginas en la red donde los cibernautas pueden poner en su conocimiento la existencia de pornografía infantil allí donde la encuentren.

Siempre es a ellos a los que hay que acudir. Y no hay que tener miedo a denunciar, porque no somos nosotros lo que tenemos que tener miedo. Son los pederastas los que deben temer. **@rroba**

[Emunews]

Con la llegada del otoño, hay todo un aluvión de nuevos emuladores. Parece que la caída de las hojas ha servido para que más de uno se quede en casita delante del monitor, y se nota. Por eso este mes preferimos comentarios las últimas novedades, algunas de ellas muy apetecibles. ¿Te acuerdas del QL? ¿Y del Archimedes?



VirtualStation a tope.

Una vista del emulador.

Dame dinero que quiero emular

Lo de los emuladores comerciales sigue dando que hablar, y sigue dando motivos a sus creadores para continuar en la brecha. Acaba de salir la primera demo de Virtualgame Station. Este emulador de PSX acompaña a Bleem! en su cruzada para resistir las embestidas de Sony. Primero apareció para Mac, y ahora lo hace en PC. La demo (que incluimos en el CD) da una idea bastante acertada de lo que puede hacer la versión final del emulador, que es mucho. El enorme catálogo de Playstation pocas veces

> *El enorme catálogo de Playstation pocas veces se verá en PC tan bien como con Virtualgame Station.*

se verá en PC tan bien como con Virtualgame Station. Para que no os pille despistados, ahí van los requerimientos de este emulador: Pentium II a 266 MHz (se recomienda 400MHz) Windows 95, 32 MB RAM, 75 MB Hard Disk, tarjeta de vídeo y sonido compatibles con DirectX 6.1. Más información en www.connectix.com

SEGA se suma a la fiebre de los emuladores.





El Commodore 16.

Dreamcast con Modo 7

Los poseedores de Dreamcast pueden estar contentos. Aunque despacio, avanzan los emuladores para sus máquinas. Por lo pronto, ya están disponibles las primeras releases de tres emuladores, dos de Super Nintendo y una de Gameboy. Hay que comprender que están en una fase muy pero que muy preliminar, pero con vuestro apoyo llegarán lejos. La primera versión de Boob Boy ya podéis bajarla de http://www.boob.co.uk, mientras que en http://sintendo.dcwarez.com y



El hermano mayor: el Plus 4.

http://mc.pp.se/dc/dreamsnes disponéis de los ya famosos Sintendo y DreamSNES. Seguid atentamente las instrucciones para grabar los CDs con el emulador y las Roms (no olvidéis que necesitáis el Boot CD de Utopia) y no tendréis muchos problemas. Otro emulador que sigue en camino es Gleam! (NES para DC); su autor tiene las puertas abiertas a quien quiera ayudarle. Pásate por http://gleam.devildog.org/ y échale una manita. Por otro lado, sorprende el anun-


Nostálgicos de Commodore.

cio de Sega de la próxima aparición en Japón de un jugoso pack de 3 GDs que incluyen 4 juegos de Saturn y 50 títulos de Megadrive, perfectamente emulados en Dreamcast.

Neopocott, portátiles inmortales

El futuro de SNK es bastante incierto. La compañía japonesa, especializada en juegos de lucha, ahora forma parte de Aruze y el 90 por ciento de la plantilla está volcada en hacer juegos de pachinko, ya sea para la calle o para sus NeoGeo Pocket. O sea, que

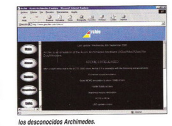


Emulador de QL.

de videojuegos más bien poquito, aproximadamente un grupo de 30 personas (de un total de 400) sigue en el desarrollo de algunos proyectos de juegos para otras máquinas. Sería una pena que perdiéramos a los creadores de Fatal Fury, y no pudiéramos jugar con nuevas muestras de su talento. Por lo pronto, podemos consolarnos con Neopocott, un emulador de NeoGeo Pocket, la portátil de SNK, que tiene verdaderas maravillas, como la versión en pequeño de Metal Slug. Para más detalles, pásate por http://emu5ever.emulationworld.com/neopocott.html y ponte al día.

Lo más plus

Commodore tuvo una gestión cuando menos discutible. Si bien el mítico C64 fue un exitazo, y se vendieron millones, hubo versiones posteriores bastante extrañas. Es el caso del C16 y del Plus 4, también conocido como 264. Lanzados para contrarrestar la invasión de los Sinclair, acabaron por darle mala fama a su hermano mayor. Por un lado, eran incompatibles con el software de las otras generaciones, aunque tenían un basic más avanzado, meterle mano era bastante más complicado. Para colmo, por no tener no tenía ni el chip SID. Lo que sí tenía era más colores y un paquete de soft "serio" en plan procesador de textos y demás. No tuvo mucho éxito, pero hay bastante soft... Y por tanto emuladores. Uno de ellos es Yape,


los desconocidos Archimedes.

cuya última versión incluimos en el CD. Te emplazamos a sites como http://plus4.emuviews.com y www.plus4.org para obtener

> ...sorprende el anuncio de Sega de la próxima aparición en Japón de un jugoso pack de 3 GDs que incluyen 4 juegos de Saturn y 50 títulos de Megadrive, perfectamente emulados en Dreamcast.

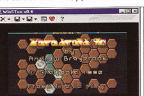
más información sobre uno de los eslabones perdidos de CBM.

Spectrumaniacos

Mientras el genial Debugger nos cuenta los entresijos de la maquinaria de Sir Clive Sinclair, no viene nada mal recordar algunas webs sobre emulación de Spectrum. Pero esta vez no vamos a quedarnos en lo "normalito" de Sinclair, sino en máquinas que eran más rebuscadas, pero que por la naturaleza tan popular de Sinclair también fueron muy conocidas por el gran público. Por un lado, en http://www.geocities.com/SiliconValley/Heights/1296/winql.html os enteraréis de todo sobre Q-emulator, un emulador del gran QL. La maravilla de 32 bits de Sinclair, una máquina según muchos adelantada a su tiempo, podrá tener más difusión gracias a emuladores como este. Eso sí, guardaremos las cosas en el disco duro, ya que no dispondremos de los entrañables (y puñeteros) Microdrives. Otra generación sui géneris de Sinclair fue el Spectrum Plus 3. Ya fabricado por Amstrad (que endilgó de mala manera a Sinclair las unidades de 3 pulgadas), el Plus 3 presentaba sobre todo la novedad de la carga de disco, con bastantes programas a disposición del usuario. http://pagina.de/spectrumaniacos tiene muchas Roms de esos programas para el Plus 3. Además, en http://www.tu-ilmenau.de/%7Ehackbart/main.htm está la última versión para DOS de Yase, para emular todos los Spectrum que puedas imaginar.

The Archies

No, no nos referimos a la serie de dibujos, sino a los Archimedes, la generación de ordenadores más ambiciosa de la compañía Acorn. Conocida en el Reino Unido por fabricar la conocida serie de computadoras BBC (que compitieron durante un tiempo con el Vic20 y el Spectrum 16k), cuya difusión fue favorecida por la presencia en los colegios ingleses. Las generaciones posteriores, aunque muy potentes, tuvieron una acogida mucho más discreta; de cualquier manera, sus usuarios siguen en la brecha, prueba de ello es la cantidad de webs con información y software que hemos encontrado. Archie emula la serie A3xx y A4xx. La arquitectura de estas máquinas es de 32 bits, una resolución máxima de 800 por 600 a 256 colores, ocho canales de sonido, y procesadores



De tod un poco.

ARM3 a 25 Mhz. Las generaciones posteriores, de potencia considerable, tienen tecnología RISC y son unos estupendos workstations. Si te ha picado el gusanillo por saber más sobre esta compañía, puedes empezar por http://www.geocities.com/chris-o, http://www.topcities.com/Computers/arcsupport/links.htm, http://www.informatik.tu-muenchen.de/~atterer/acorn.html y http://www.cybervillage.co.uk/acorn.

Gaby López

Kyokugen: The Shooting Star Children

Programación: M-Kai
Distribuidor: Club Hnostar MSX (www.ctv.es/USERS/hnostar)
Requerimientos: MSX 2 (se recomienda FM-PAC), has leído bien, ya puedes ir sacándolo del cajón



El Club Hnostar sigue dándonos buenas noticias. Están distribuyendo nuevos juegos para MSX con una calidad fuera de toda duda. Es la ocasión ideal para pillarlos y seguir apoyando el entrañable estándar japonés, que tantos buenos ratos nos ha hecho pasar... Y nos sigue haciendo pasar.

Vuelve uno de los géneros que más éxito ha cosechado en MSX. Junto a los RPG, los shoot´em up (matamarcianos para los amigos) han escrito páginas y páginas de oro en el libro del MSX. Ya sea en scroll horizontal (la saga Nemesis, Space Manbow, Hydefos, Barumba...) o en scroll vertical (las sagas Zanac y Aleste, Hype, Gall Force, Star Force, Kaleidoscope Special, Famicle Parodic...), estos juegos han demostrado con creces el poderío de estas máquinas y una capacidad inimitable para enganchar al jugador. Kyokugen mezcla ese estilo de las viejas glorias con algunas pinceladas más recientes, extraídas



de las recreativas más frenéticas de matamarcianos que tenemos en el salón de al lado de casa.

Hay que destacar que el juego es fruto de más de dos años de trabajo, y que se nota el cariño que le ha puesto su autor a la hora de hacerlo. El resultado es de lo más profesional, y ojalá que el apoyo de los demás usuarios de MSX a iniciativas como esta sirva para que gente como la que ha hecho Kyokugen sigan apoyando el estándar. Kyokugen funciona en un MSX 2 de toda la vida (eso sí, con unidad de doble cara), aunque también viene preparado para generaciones posteriores, como los MSX 2+ con Z-80B o los Turbo R y su R-800. De cualquier manera, en un MSX 2 funciona a la perfección. Prueba de ello son algunos efectos, como el de la pantalla de presentación (el VDP de estas máquinas nunca dejará de sorprendernos) o el rapidísimo scroll durante ciertas partes del juego, que volverá loco a más de uno. Además, si tienes el cartucho FM-PAC, disfrutarás de excelentes músicas, que vienen de perlas para un juego de este tipo.

Kyokugen tiene su referente más evidente en los Aleste. La saga de Compile asombró al público, por sacar tanto partido a un género tan manido como el matamarcianos. La calidad de las intros, el cuidadísimo sonido, la cantidad de sprites en pantalla, los distintos niveles de dificultad (sacado de los juegos de consola, con el fin de ir proponiendo más y más desafíos al jugador), y sobre todo, lo adictivo de esta saga le confieren un valor casi mítico en el MSX. La saga Aleste también ha aparecido en otras consolas, como SNES, Megadrive y MegaCD. El juego que nos ocupa es todo un homenaje a esas tardes jugando al Aleste una y otra vez. Y a su favor hay que decir que conserva toda la adicción y jugabilidad de sus antecesores.

En Kyokugen, podemos elegir entre doce naves distintas para salir al espacio en busca de bronca. Cada una con sus armas, cuyo poder podemos ir aumentando con los consabidos Power Ups, que iremos recogiendo a medida que nos carguemos enemigos. Lo de siempre, sí, pero sigue enganchando. Nos esperan fases y más fases de puro desenfreno y de gran riesgo de quedarnos sin teclas de tanto aporrearlas. Eso sí, merece la pena. Si tienes un MSX 2, ¿a qué esperas para hacerte con Kyokugen?

Gráficos 8 · Sonido 8 · Rapidez 9 · Jugabilidad 9 · Adicción 9 — **8**

Los gusanos invaden la Red

Y no, no se trata de un nuevo virus. Team 17 ha anunciado la aparición estas Navidades de Worms World Party, la enésima entrega del genial wargame de acción, esta vez más orientado que nunca al juego online. Los afortunados serán los usuarios de PC y Dreamcast.

El primer Worms causó un enorme revuelo entre el público; con mucho humor y una jugabilidad irresistible, el modesto juego de Team 17 se ganó el corazón de miles de jugones. Desde su primera versión, aparecida en Amiga, hasta hoy, ha habido numerosas secuelas pero con el mismo objetivo: divertir a la gente con guerritas de gusanos. Worms World Party es la atrevida apuesta online, que terminará de establecer la enorme comunidad Worms, de la que podemos tomar parte en sites tan buenos como www.wormscenter.com. Los de Team 17 están tirando la casa por la ventana y están preparando lo que promete ser toda una maravilla. Los ingredientes más conocidos y aclamados en los juegos online, aplicados a la explosiva saga Worms, y con muchísimas sorpresas. La temática multiplayer de WWP nos reserva todo tipo de misiones, nuevos modos de juego, muchas opciones y todo salpicado del cachondeo y la adicción que caracteriza esta exitosa saga.

¿Te imaginas lanzar un homing missile a la otra punta del mundo? ¿O un ataque aéreo a alguien de aquí al lado? Pues podrás hacerlo. Además, los de Team 17 aseguran que no habrá lag, y que se podrá jugar con total fluidez. Habrá diferentes áreas de juego, que se reparten los niveles de dificultad, para que vayas haciéndote con el control y no te quedes con tus filas diezmadas a las primeras de cambio (por otra parte, hay enormes posibilidades para el entrenamiento de tus gusanos, así como una importante librería de recursos para aprender tácticas y truquitos). Podrás aliarte con otros usuarios para acabar con el enemigo y reúnete con ellos en los sites sobre Worms que ya pueblan en gran número la Red, podrás compartir la estupenda experiencia de jugar con WWP.
En lo que respecta a la versión Dreamcast, WWP será el primer juego online para esta consola totalmente rea-



lizado en Europa. Mientras que la versión DC de Commandos 2 puede quedar definitivamente desechada a favor de la de X-Box, y mientras Half Life y Quake III sufren nuevos retrasos (y mientras llega el esperadísimo Phantasy Star Online), el título de Team 17 es una interesante alternativa para poner a prueba la capacidad online de los 128 bits de Sega. Por otro lado, la versión PC incluye un nuevo editor, que hará las delicias de los detallistas, que podrán modificar prácticamente cada milímetro de sus misiones y equipos. Además, pueden incluso modificarse nuestras creaciones del anterior Worms Armageddon, pero con nuevas opciones. Esperemos que no tarde mucho en llegar esta singular entrega de los gusanos.

Dead or Alive 2

Programación: *Tecmo*
Distribuidor: *Acclaim España*
Requerimientos: *Dreamcast y almohadillas para los ataques pectorales de Kasumi*

Por fin llegó la versión Pal del esperadísimo Dead or Alive 2. Hala, ya lo tenemos. Ya podemos empezar a discutir cuál es el mejor juego de lucha en Dreamcast, si este DOA2 o Soul Calibur. Ah, bueno, que llevábamos más tiempo discutiendo... Bueno, pues para empezar, se puede decir que no será nada fácil sacar una conclusión, porque este DOA 2 está tan, pero tan bien hecho...

Hace unos años, mientras Tekken 3, Soul Edge y Virtua Fighter 3 peleaban (nunca mejor dicho) por el título de mejor juego de lucha, apareción en las recreativas y luego en PSX y Saturn el primer Dead or Alive. La cosa se complicó, porque el juego de Tecmo derrochaba calidad por los cuatro costados y era muy dura competencia para Namco. Pasó el tiempo y al poco de nacer Dreamcast tuvimos el honor de jugar con esa maravilla llamada Soul Calibur (cuya secuela, de próxima aparición, ya podría tener el espacio reservado solo en PS2). Y poco se pudo discutir a este juego impecable. Tecmo anunció la secuela de DOA para Dreamcast y PS2 y todos a babear con las primeras imágenes. Ha dado mucho que hablar antes de estar en el mercado, y las expectativas creadas han sido más que cubiertas. Bueno, en parte.

Técnicamente el juego es casi perfecto. En ningún momento baja de los 60 frames por segundo, los gráficos son impresionantes y la movilidad de los personajes (más de 100 movimientos cada uno) es soberbia. El detalle alcanzado en los gestos y la anatomía supera con creces lo visto hasta ahora en DC. Incluso se han corregido detalles tan



curiosos como el de, ejem, el pecho de las luchadoras. En el primer DOA eran de un tamaño considerable, y se les había dotado de una movilidad, otro ejem, demasiado vistosa. Vamos, que pasabas del combate y te dedicabas a ver los generosos volúmenes de las muchachas. Esta vez, aparte de poner más atención al movimiento del personaje en sí, los de Team Ninja han incluido una opción para regular la edad de las luchadoras, en función de la cual, tendrán más o menos pecho. Eso, y ponte a luchar ya y no mires tanto. Bromas aparte, los gráficos son impresionantes.

Los escenarios también han sido muy cuidados. Si estabas cansado de eso de perder el combate por caer fuera de un ring demasiado delimitado (como en Soul Calibur o Tekken), DOA 2 introduce unos escenarios más ricos y mejor aprovechados, con la mejora de jugabilidad y espectacularidad consecuente. Si estás en una azotea, puedes empujar amigablemente a tu adversario a cotas más bajas y darle unos arrumacos más íntimos. Rompiendo unos cristales puedes descubrir otros lugares donde luchar... Es uno de los puntos fuertes de DOA 2. Los combos son fáciles de ejecutar (¡y muy espectaculares!) pero echaremos de menos un pad con más botones que el de DC. El sonido es otro de los aspectos donde DOA 2 gana con diferencia. Los FX son de gran calidad (las voces de los personajes están en japonés, con subtítulos en inglés) y las músicas tienen un estilillo arcade que no te dejarán soltar el mando ni para descansar un segundo.



El problema es que le faltan extras. Si en el caso de Soul Calibur había numerosos modos de juego y regalitos ocultos que podías ir desbloqueando con el sudor de tu frente, DOA 2 no los tiene. Una pena, porque a los fanáticos de este género hacérseles algo corto, y después del modo historia, el time attack, el torneo y el modo tag (el famoso modo de tener dos luchadores repartiendo leña en estrecha colaboración), se preguntarán "¿y ahora qué?". Pues poco más, una pena. Recomendamos organizar liguillas en el barrio para que no decaiga. Seguro que no decae. De cualquier manera, DOA 2 es una belleza, nos proporcionará momentos de lucha realmente memorables, con una fluidez inédita, y que pone el listón muy alto en Dreamcast. ◆





10 9 8 10 8 **9**



POKÉMON SNAP

Programación: Hal
Distribuido: Nintendo España
Requerimientos: Nintendo 64 y espíritu de paparazzi

Casi dos años después de su aparición en Japón, llega a nosotros el enésimo título de la multimillonaria franquicia Pokémon. Un juego en el que básicamente tendremos que convertirnos en la Annie Leibovitz de los Pokémon. Es cierto, tenemos que hacer muchas fotos, en una especie de safari fotográfico pero sin leones, ni osos de por medio. Esta vez las especies con las



que habremos de manejarnos tendrán nombres como Pikachu, Jigglypuff, Meowth, Charmander y demás.

En otros tiempos, este título quizá no hubiera pasado de las fronteras japonesas. Por ejemplo, en los gloriosos días de SuperNES, con un catálogo bien nutrido, un juego tan especialmente dirigido a los niños y tan "japonés" jamás hubiera tenido versión Pal. Pero, el pírrico plan de lanzamientos para N64 estos días por un lado, y la todopoderosa maquinaria de Pokémon por otro, han querido hacer llegar Pokémon Snap a todo el mundo. No en vano los juegos de la saga Pokémon son de los pocos que pueden alardear de estar completamente en castellano, siendo títulos de Nintendo, que no ha cuidado mucho ese aspecto precisamente. El caso es que se agradece la llegada de este título, porque resulta ser mucho menos simple y más entretenido que a primera vista. Además, aprovechando el lanzamiento de Pokémon Snap, Nintendo por fin se ha decidido a sacar Nintendo 64 Pikachu, un nuevo modelo de la consola especialmente pensado para los forofos de Pokémon.

Con nuestra modesta cámara bajo el brazo, nos subimos a un curioso vehículo, que nos llevará por distintos escenarios. Por allí nos encontraremos con muchos Pokémon, algunos más fáciles de ver y otros más difíciles. Después, habrá que ser diestro con la cámara, para obtener las mejores instantáneas, y luego obtener la máxima puntuación en el laboratorio del Profesor Oak, que es quien supervisa nuestros avances fotográficos. Para ir avanzando en el juego, habrá que fotografiar cierto número de Pokémon, descubrir pasadizos secretos, e incluso accidentes de la orografía que recuerden la forma de ciertos Pokémon. Hay hasta siete escenarios distintos, pero el reto es fotografiar cuantos más Pokémon, mejor, y en buenas poses. Y aquí es donde entra en acción lo más adictivo del juego, lo que acabará de engancharte: estés o no cerca del final del juego, no podrás resistirte a repetir una y otra vez las fases para encontrar ese Pokémon que se te resiste, y luego hacerle la foto idónea. Ahí es cuando el juego gana todo su valor. Para ayudarnos a hacer las mejores fotos, contamos con algunos ítems, como comida para Pokémon o unas bolas para hacerlos salir de los arbustos y madrigueras en que se esconden, o incluso una flauta para que bailen y salir mucho más favorecidos en las instantáneas. Una vez que empecemos, no podremos parar: que si sería mejor que la foto fuera de cuerpo entero, que si sale mejor alegre o enfadado, durmiendo o bailando, o incluso transformándose...





Pokémon Snap es obra de Hal, una compañía japonesa responsable de la saga Kirby para Nintendo, y de viejas glorias para MSX como Eggerland Mistery, Hole in One y Dunkshot. Este cartucho de 128 megas tiene muy buenos gráficos, ya que la recreación del mundo Pokémon es de lo más detallada; cómo no, se ha prestado especial atención al aspecto y comportamiento de los Pokémon, que es soberbio. Pasa lo mismo con los efectos de sonido (las voces de los Pokémon, por ejemplo), pero no así con la música, que es demasiado simple y demuestra una vez más lo que se ha desaprovechado el hardware sonoro de N64 (con contadas excepciones). Pokémon Snap, aunque pensado para los niños (los mayores fans de Pokémon), guarda también unas cuantas horas de juego para los mayores. Puede que se nos haga corto, pero merecerá la pena demostrar que somos buenos fotografiando bichos (no, no nos referimos a tus sobrinos) ya sea en una playa, un volcán, la ladera de una montaña o una cueva oscura. ◆

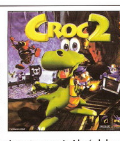




9 8 7 9 8 — 8

Croc 2

Programación: Argonaut y Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts España
Requerimientos mínimos: PII 200Mhz (o 100% compatible), W95/98, 32Mb RAM, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido compatible con DirectX 7.0, Tarjeta gráfica Voodoo 1 (3Dfx) o compatible con Direct3D 7.0 3D con 4Mb de RAM.
Recomendados: PII 350Mhz o superior, W95/98, 64Mb RAM, CD-ROM 8x, Tarjeta de sonido SoundBlaster Live!, Tarjeta gráfica Voodoo 2 (3Dfx) o compatible con Direct3D con 12Mb de RAM.



Para quien no conozca a Croc, lo introduciremos como el cocodrilo adoptado por los Gobbos. Estos animalitos deben su supervivencia a la primera parte del juego.



En ella Croc les salva del malvado Barón Dante, un mago con el que tendrá que enfrentarse de nuevo nuestro cocodrilo de ojos saltones. En esta segunda parte, el



guión está basado en el reencuentro con sus verdaderos padres. Tras un mensaje en una botella, Croc es enviado de una forma un poco bruta (es catapultado) a la isla en la que buscará a sus progenitores. Es ahí donde se desarrollará la aventura.

Para los adiduos plataformeros no resultará demasiado novedoso salvo por algunos de los movimientos de nuestro personaje. Además de los más comunes, podremos realizar un triple salto de elevación, para alcanzar objetos y lugares a gran altura; o bien un salto mortal de gran potencia, para hacer un salto de longitud; o nadar por aguas poco profundas; o columpiarnos por las cuerdas colgantes.

Otra novedad es Swap Meet Pete, un personaje con el que podremos comerciar. En esta tienda intercambiaremos cristales por elementos que incrementan nuestra capacidad o bien por bonificaciones extra (trampolines de gelatina, por ejemplo). Como en todo juego de plataformas que se precie será recompensado aquel jugador que consiga recoger todos los cristales del nivel. En este caso, tendrá acceso a un nivel secreto. Sobre nuestro protagonista diremos que es un buen saltador, de hecho, es lo que más hará en su intento por rescatar a sus antecesores. Como habréis imaginado, los saltos tendrán que ser más precisos cuanto más avanzado esté el juego. Por ello es recomendable tomarle bien el manejo a las teclas (o gamepad) en las primeras misiones.

Gráficamente le daremos un notable. Unos paisajes con colores muy llamativos y unos actores muy cuidados conforman un mundo para el que nuestro personaje no se queda atrás. Con una cámara que poder dirigir hacia donde gustemos, realizaremos saltos de gran precisión, nos moveremos enganchados de una reja colgante y, lo más importante, exploraremos una y otra vez el entorno en busca de los preciados diamantes. ◆

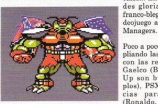
8 7 8 7 7 7

Bit Managers, los juegos de aquí en la brecha

El reciente lanzamiento de Turok 3: Shadow of Oblivion para Gameboy Color es una muestra más del buen hacer de Bit Managers. Esta compañía, situada en Santa Coloma de Gramanet, lleva desde el año 88 haciendo estupendos juegos y el futuro solo puede depararle buenas noticias, como los títulos que prepara con total discreción e ilusión para la impresionante Gameboy Advance.



Puede que recordéis juegos cuyas versiones para Atari y Amiga fueron la comidilla de los jugones a finales de los 80. Afortunadamente, también había mucha gente con ordenadores de 8 bits dando guerra y pidiendo títulos para sus incombustibles máquinas. Ahí es donde Bit Managers empezó a darse a conocer, aunque también fue realizando juegos por encargo de otras compañías, programados directamente en estas máquinas, aparte de las citadas conversiones. Prueba de estos dos casos son juegos como Norte y Sur, Hostages, Magic Johnson, Xenon o Light Corridor. Juegos que, por un lado, no desmerecían en nada a las versiones de 16 bits y por otro, demostraban la inventiva a la hora de explotar unas máquinas que empezaban a ser despreciadas por los desarrolladores. Ligados después a Infogrames, realizaron versiones para Gameboy e incluso SuperNES de varias licencias que la compañía siempre ha tratado con mimo y cuidado: Asterix, Tintín, Spirou, Los Pitufos... En fin, las grandes glorias del cómic franco-blega, hechas videojuego a cargo de Bit Managers.



Poco a poco han ido ampliando las miras, como con las recreativas de Gaelco (Bang o Speed Up son buenos ejemplos), PSX, otra licencias para Gameboy (Ronaldo, Sylvester & Tweety, pasando por el gran honor que tuvieron de convertir a GB todo un clásico del videojuego, el gran Bomb Jack)... Hasta llegar a la archiconocida saga Turok. Con bastante más regularidad que en la hermana grande, Nintendo 64, Bit Managers han realizado todas las entregas de Turok para Gameboy, incluyendo este Shadow of Oblivion, en la que destaca sobre todo el derroche visual. Los gráficos son de los mejor que se ha visto en esta pequeña consola, con enorme variedad de sprites y escenarios. Toda una confirmación del talento de los chicos de Bit Managers. Cualquiera sabe lo que pueden hacer con Gameboy Advance. Nos falta tiempo para verlo... Y jugarlo. ■

[BatBoy]

Un virus curioso

Nombre: Bat-BOY
Alias: Ninguno
Tipo: Virus
S.O: MS-DoS/Windows9x
Tamaño: 1.111 bytes

Después de la resaca de los últimos y complicados análisis de virus este mes sentamos en nuestra ya famosa mesa de operaciones a un virus sencillo pero extremadamente curioso. Estoy hablando de 'Bat-BOY', un infector de ficheros .BAT 'Residente en memoria y full stealth'.

INTRODUCCIÓN

Y es que no solo de virus complejos con cientos de líneas de código vive la virus scene, y buena prueba de ello es el virus de este mes: 'BatBoy'. La gente que no este metida en el mundo vírico seguramente se está preguntando a qué viene todo este rollo, pues bien, como muchos de vosotros ya sabréis, los ficheros .BAT son ficheros de procesamiento por lotes que permiten ejecutar varios mandatos automáticamente y esto, evidentemente, ha sido aprovechado por los creadores de virus para realizar sus bichitos también bajo este formato.

```
//********************** Start of Code in Segment: 1 **************

:0001.0100 0E                    push cs
:0001.0101 0E                    push cs
:0001.0102 1F                    pop ds
:0001.0103 07                    pop es
:0001.0104 683412                push 1234
:0001.0107 58                    pop ax
:0001.0108 CD21                  int 21
:0001.010A 3D2143                cmp ax, 4321
:0001.010D 740E                  je 011D
:0001.010F B44E                  mov ah, 4E
:0001.0111 BA5005                mov dx, 0550
:0001.0114 33C9                  xor cx, cx
:0001.0116 CD21                  int 21
:0001.0118 7203                  jb 011D
:0001.011A EB0A                  jmp 0126
```

Asi es por dentro BatBoy.

Hasta el momento en el que este virus vio la luz todos los infectores de .BAT eran virus programados en este formato pero Nigromante (creador de BatBoy) ha programado su virus en lenguaje ensamblador, le ha dotado de residencia en memoria y además posee técnicas de ocultamiento (full-stealth), sin duda todo un invento.

> *Nigromante (creador de BatBoy) ha programado su virus en lenguaje ensamblador, le ha dotado de residencia en memoria y además posee técnicas de ocultamiento (full-stealth),*

PREPARANDO LA INFECCIÓN

Antes de nada Thorin se asegura que no está siendo ejecutado por un depurador para lo cual llama a la API 'IsDebuggerPresent' aunque antes comprueba si se está ejecutando en Windows95 ya que esta versión del sistema operativo de Microsoft no trae esa API.

Una vez que el virus ha frenado a posibles 'enemigos' obtiene el directorio 'actual', el de 'windows' y el del directorio 'system' y las APIs que necesita de las librerías 'USER32' y 'ADVAPI32.DLL' usando las APIs 'LoadLibrary' y 'GetProcAddress'. Ahora les llega el turno a los antivirus, más concretamente a los monitores residentes de estos dos antivirus:

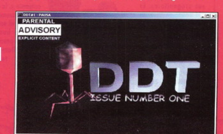
db "AVP Monitor",0
db "Amon Antivirus Monitor",0

El virus desactiva estos dos monitores mandándoles un mensaje de'cierre' a sus 'ventanas'.

ENFERMERA... EL ESCALPELO

Nada más comenzar BatBoy comprueba si ya está residente en la memoria del sistema llamando a una función creada específicamente para ello. El valor en concreto es '1234', que es enviado en el registro AX a la Interrupción 21h del sistema. Como nota adicional cabe comentar que el virus lo hace utilizando un pequeño truco contra antivirus heurísticos que se basa en introducir en el stack mediante la orden 'push' el valor '1234' y luego sacarlo en el registro AX mediante la orden 'POP AX'.

Acto seguido, el virus busca un fichero .BAT en el directorio actual mediante las funciones 'FindFirst' (4Eh) y 'Findnext' (4Fh) de la interrupción 21h y luego verifica que ya esté infectado comprobando que los segundos del fichero sean igual a 60 mediante la función 2Fh (usada para obtener la DTA) de la interrupción 21h. La Disk Transfer Address (DTA) es una estructura documentada por Microsoft que es de gran utilidad



Batboy fue publicado en la revista DDT #1.

a la hora de programar virus ya que nos ofrece mucha información sobre el fichero a infectar. Básicamente es una zona de memoria que sirve para que las funciones del DOS devuelvan información al programa a través de aquellas interrupciones que no piden explícitamente una dirección de memoria.

```
* Possible StringData Ref from Data Seg 001 ->"nIgrO"
                                        |
:0001.02D3 BEFD02                       mov si, 02FD
:0001.02D6 0E                           push cs
:0001.02D7 1F                           pop ds
:0001.02D8 F3                           repz
:0001.02D9 A4                           movsb
```

Nigromante es el creador de este extraño virus.

Si el fichero no esta infectado el virus seguirá buscando ficheros .BAT que estén infectados y en caso de no encontrar ninguno, el virus no queda residente en memoria y devuelve el control al DOS. Esto es así porque el virus necesita cargar su propio cuerpo modificado con el programa 'com2txt'.

LA INFECCIÓN

En caso de encontrar un fichero .BAT infectado BatBoy se dispone a abrir el fichero de solo lectura mediante la función 3Dh de la interrupción 21h. Ahora el virus calcula el tamaño del fichero desplazándose al final del fichero mediante la función 42h de la interrupción 21h luego le resta el tamaño del virus en un fichero .BAT, vuelve al comienzo del archivo y lee esa cantidad de bytes (que corresponden al virus en sí).

En este momento, el virus cierra el fichero y pasa el control a una rutina encargada de infectar el archivo 'autoexec.bat'. Esta rutina realiza los pasos básicos para una infección: guardar los atributos del archivo , situarle unos nuevos de lectura/escritura (todo ello mediante la función 43h de la interrupción 21h), abrirlo mediante la función 3Dh y comprobar que no esté ya infectado obteniendo para ello los segundos del fichero mediante la función 57h de la interrupción 21h y comprobando que no son igual a 60h (valor incorrecto, pues solo llegan hasta 59).
En caso de no estar infectado el virus desplaza el puntero al final del archivo y escribe mediante la función 40h de la interrupción 21h su código en el autoexec.bat quedando este archivo infectado.
Ya solo resta situar los segundos del fichero a 60 para marcarlo como infectado, cerrar el archivo y retornar de la función.

Podeis consultar un nuevo sitio de noticias sobre virus www.coderz.net vxnews.

RESIDENCIA EN MEMORIA

El primer paso de rigor es obtener la dirección de la interrupción 21h mediante la función 35h de la interrupción 21h y guardarlo en su código para acto seguido quedar residente en memoria mediante el método MCB, que básicamente se trata de recoger el último Bloque de Control de Memoria y robarle los bytes necesarios para albergar al virus, creando un nuevo MCB y marcándolo como de uso exclusivo para el DOS.

> *Una vez el virus ya está activo en memoria, monitoriza todas las operaciones realizadas por el sistema.*

Después, solo le resta copiarse en esa zona de memoria mediante el típico bucle REP MOVSB, parcheando más tarde la interrupción 21h para que apunte al código del virus desde donde controlará todas sus funciones y devolviendo el control al DOS.

EL CENTRO DE CONTROL

Una vez el virus ya está activo en memoria, monitoriza todas las operaciones realizadas por el sistema. Entre ellas Findfirst y Findnext (via fcbs o handles), utilizado por los comandos como DIR o las PCTOOLS. En este caso el virus activa sus capacidades stealth para que el aumento de tamaño de los archivos no sea visible y engañar así al usuario.

El procedimiento es simple, obtener el DTA actual y comprobar si ya está infectado verificando si los segundos son igual a 60; en caso afirmativo, simplemente debe calcular el tamaño original del fichero y enviar los valores actualizados a la DTA. Sin embargo, en la rutina de stealth por handles existe una rutina que es la encargada de lanzar el payload del virus (ya sabéis que el payload es la rutina de activación de un virus). Esta rutina obtiene la fecha del sistema y la compara con el 12 de diciembre (12 del 12) en caso afirmativo cambia el nombre de todos los ficheros a 'nIgrO'.

La rutina de infección se lanza cuando se llama a las funciones '3Dh o 6Ch' (funciones de apertura de ficheros) y '3Ch y 5Bh' (creación de ficheros). En esta rutina nos encontramos con la función típica de redirigir la interrupción 24h, que es la encargada de gestionar los errores del sistema, con el fin de ocultar posibles mensajes de error generados por el virus. En este momento el virus comprueba que se trate de un archivo .BAT comprobando su extensión para acto seguido obtener la SFT del fichero y modifica los atributos para poder escribir en el archivo. Toca comprobar si el fichero ya está infectado obteniendo la fecha del fichero y comparando los segundos con '60'. Si no está infectado el virus mueve el puntero al final del archivo y copia su código allí para terminar marcando el fichero como infectado.

```
00 00 00 00 56 ; ŒÈ..2ÀÏ........V
59 20 70 6F 72 ; irus BaT-BoY por
20 2F 20 56 61 ;  nIgrOmAntE / Va
45 73 74 65 20 ; lencia 1997Este
65 72 65 20 57 ; virus requiere W
31 2E 30 20 6F ; indoze 95 V1.0 o
20 2E 2E 2E 45 ;  posterior  ...E
30 30 2E 30 30 ; xplota 20.000.00
67 73 20 6E 6F ; 0 de Lemmings no
61 72 20 65 71 ;  pueden estar eq
00 00 00 00 00 ; uivocados.......
               ; *.BAT.
```

Un extraño consejo.

Ya solo hay comentar sus técnicas full-stealth basadas en obtener el SFT y modificar los segundos así como restar el tamaño del virus al archivo para que estos datos no puedan ser accedidos. Solo queda liberar la interrupción 24h y devolver el control al sistema operativo.

CONCLUSIONES

Seguro que más de uno se ha llevado una agradable sorpresa con este artículo, la verdad es que el virus se merecía salir en esta nuestra revista por su originalidad. Solo me queda emplazaros hasta el mes que viene con un consejo extraído del cuerpo de este virus: "Explota, 20.000.000 de Lemmings no pueden estar equivocados". **ThE_WiZArD** ■

La historia de una leyenda
[El añorado Spectrum]

Bienvenidos un mes más a la sección sobre auténtica informática en Arroba :) Este mes os escribo desde Madrid, ciudad a la que me he trasladado por cuestiones de trabajo. A partir de ahora podréis escribirme a una dirección de correo que será más fácil de recordar: debugger@zigurat.com. Debo agradecer a Juan Alarcón, presidente del Amiga Club de Madrid, su colaboración prestándome su ordenador y su casa durante muchas horas para que os pudiera escribir este mes, ya que me encuentro sin piso fijo de momento y no tengo mi Amiga conmigo.

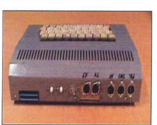
Ahora que menciono al Amiga, este mes no puedo ofreceros más información para novatos, eso queda relegado al mes que viene... Solo deciros que el mes pasado se me olvidó comentaros que os bajéis el MUI. Esto es un soft necesario para que muchísimos programas funcionen; son librerías para el entorno gráfico... Y ahora sin más dilaciones...

Hablemos sobre... ¡Spectrum! :)

El Spectrum es uno de los ordenadores más famosos de todos los tiempos, con unas ventas increíbles para un aparato de las características técnicas que poseía nuestro pequeño amigo. Durante meses he recibido decenas y más decenas de Emails pidiéndome que hable de esta pequeña maravilla, pero siempre había pensado que era más divertido hablaros de ordenadores mucho más difíciles de encontrar, como los Jupiter Ace (qué recuerdos de mi primer artículo en Arroba me trae este nombre! :D) y demás rarezas de las que os he hablado. Este mes, sin embargo, muchos de vosotros habéis insistido de una forma particularmente intensa, así que he decidido daros un respiro de tanta retroinformática poco común y daros el gusto.. Así que, con todos vosotros... Hablemos sobre Spectrum!!!!! :-D



48k para gozar!.



Aquí vemos todos los conectores

El Spectrum en el PASADO

Sin ninguna duda, esto es lo que más conoceréis sobre el Spectrum: su pasado. Glorioso, o no, pasado. El Spectrum jugó en los años 80 el papel del PC en los 90, aunque mucho menos odioso: El Spectrum era el "ordenador simple y poco potente que se llevaba la atención de las compañías de software y dejaba a dos velas a los usuarios de los demás ordenadores" según palabras de un resentido usuario actual de MSX. Esto sin embargo no significa que fuera mal ordenador, por supuesto, ya que para la inmensa mayoría de usuarios representó una forma asequible y efectiva de acercarse a la informática y sin duda guardarán unos recuerdos sumamente agradables de los momentos al mando de su ordenador. Los usuarios de las otras plataformas informáticas de 8 bits como el MSX lo recordarán sin embargo como "ese ordenador del cual portaban los juegos a saco sin aprovechar el hardware superior de mi ordenador"... Pero ¡eh chicos! Vamos a dejar viejas rencillas a parte... Al fin y al cabo el papel del Spectrum hoy en día lo tiene el PC y no os quejáis y dejáis de utilizarlo.., ¿no? :) Todos recordareis los famosos Spectrum 48k de teclas de goma y los Spectrum +2 con el datassette incluido en el ordenador a la derecha del teclado. Pero muchos modelos son los que conquistaron el mundo... Como poner la lista aquí sería demasiado largo y además el dire me daría una patada en mis amigueras posaderas, prefiero daros un link donde podréis ver todas estas maravillas de la técnica electrónica e informática de los 80 y los

> *Los usuarios de las otras plataformas informáticas de 8 bits como el MSX lo recordarán sin embargo como "ese ordenador del cual portaban los juegos a saco sin aprovechar el hardware superior de mi ordenador"...*



Busco uno de estos!! Regalarme uno! =P.



Como flipa el teclado cirílico!



Como flipa el teclado cirílico!

DIOS MIO!!!.

modelos que hoy en día siguen dando caña en los paises del este de Europa:
http://www.algonet.se/~rsm/zx/zxclones.html

El Spectrum llegó a España a principios de los años 80. Este ordenador se convirtió en poco tiempo en todo un fenómeno social de un éxito inconmensurable... ¿Quién no



El +3 incorporaba disquetera.

recuerda aquellos momentos copiando cintas al salir del cole? :) La época dorada del soft español llegó tambien con este ordenador, con compañias como DINAMIC (ahora haciendo soft para PC, como todos sabeis), Opera, Made In Spain/ Zigurat (que hoy en dia realizan videojuegos fantásticos para máquinas recreativas que distribuye Gaelco), etc... No me voy a entretener en característi-



El interface 2.

cas técnicas sobre estos ordenadores, ya que para ello emplearé otro par de páginas dentro de unos mesecillos... Tiempo al tiempo, coleguis! :) El Spectrum estuvo dando guerra hasta recien entrados los años 90, cuando los ordenadores de 16 y 32 bits entraron en pleno apogeo y la ignorancia de la gente desterró a todos los ordenadores de 8 bits de sus hogares. Poca memoria, sin soporte para poner un trillón de Sprites por hardware en millones de colores, el Spectrum se hizo con una monstruosa librería formada en su mayoría por decenas de miles de videojuegos sencillos que se



Un Spectrum cargadito de cosas.

ganaban el corazón de la gente y les divertían durante horas y más horas. La grandiosa cantidad de ventas de software para Spectrum consiguió que las compañias abarataran el coste de los videojuegos y todo el mundo pudiera adquirir juegos originales aunque fuera con las 1,000 ptas de la

...el Spectrum se hizo con una monstruosa librería formada en su mayoría por decenas de miles de videojuegos sencillos que se ganaban el corazón de la gente y les divertían durante horas y más horas.

semanada de la abuela... ¿Cuántos juegos se venderían hoy en día si se volviera a esta situación? :) Los tiempos del Spectrum, sin embargo, no acabaron con la irrupción a gran escala en los hogares de la gente de los 16 y 32 bits... El Spectrum, sigue vivo! :-D

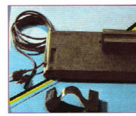
El Spectrum en el FUTURO

¿Qué si el Spectrum tiene futuro? Pues claro! El futuro del Spectrum se presenta bri-



La pistola de Spectrum era mas precisa que la de la PSX.

llantemente interesante, con incluso rumores sobre la creación de un hipotético Spectrum +4 y muchos usuarios creando juegos para



Montate tu propia red!

los hijos y nietos de Sinclair. Sin duda con el paso del tiempo el Spectrum va a incrementar su base de usuarios y tendrá más fuerza en las partys, si leéis cada mes Arroba ya sabréis que este año en la Euskal Party contamos con la presencia de algunos Spectrums, aunque no se presentó ninguna producción para proyectar en la pantalla gigante... Claro que todo es cuestión de ponerse, ¿No? ;)
De la Spectrum Scene os hablare dentro de unos números, prometido :) ¡Un momento! ¿A qué vienen esas caras? Por supuesto que el futuro del Spectrum no era un emulador! ¿O que os pensabais? ;D Bien, espero que este pequeño adelanto sobre Spectrum os haya parecido interesante... Porque va a haber mas, mucho mas! :)



Una tableta gráfica para tu Spectrum!.

Para acabar me gustaría volver a recordaros mi nueva dirección fácil de recordar para que me escribáis como cada mes:
debugger@zigurat.com

Por supuesto la anterior cuenta sigue funcionando:
g.manu@navegalia.com

Enviadme sugerencias, críticas constructivas, donaciones, saludos y todo lo que se os ocurra... Y por supuesto, recordar las palabras mágicas: KUTE KATA! ;-P

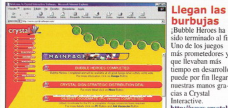
Lo último del mundo Amiga
Noticias de actualidad

Amiga en WAP

Antes de nada, dejarme deciros que podéis consultar noticias sobre Amiga a través de vuestro móvil WAP en : **http://www.rebol.cz/can/news.wml** Esta página es la versión WAP del excelente espacio web Czech Amiga News que podéis consultar en html en la dirección: **http://www.realdreams.cz/amiga.html**

Música scener

Al fin los amigueros podemos disponer de un cliente decente de Shoutcast e Icecast para Amiga. Escuchar la radio o esa música Scener en #demoscene del IRC Hispano es ahora posible, y para mayor comodidad os he incluido el programa en el CD de Arroba de este mes... A escuchar toca!

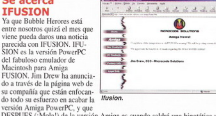


Bubble Heroes de Crystal.

Llegan las burbujas

¡Bubble Heroes ha sido terminado al fin! Uno de los juegos más prometedores y que llevaban más tiempo en desarrollo puede por fin llegar a nuestras manos gracias a Crystal Interactive. **http://www.crystal-software.com/**

Se acerca IFUSION



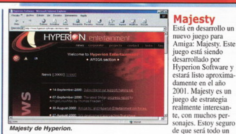
Ifusion.

Ya que Bubble Heroes está entre nosotros quizá el mes que viene pueda daros una noticia parecida con IFUSION. IFUSION es la versión PowerPC del fabuloso emulador de Macintosh para Amiga FUSION. Jim Drew ha anunciado a través de la página web de su compañía que están enfocando todo su esfuerzo en acabar la versión Amiga PowerPC, y que DESPUES (¡Mola!) de la versión Amiga es cuando saldrá una hipotética versión PC.
http://www.microcode-solutions.com/

Sonidos de Amiga

Audio Labs.

Pro Station Audio es un programa de edición de sonido profesional para Amiga. Una nueva versión, la 4.0, llega para deleite de todos nosotros. El programa es comercial, pero os he incluido una demo en el CD de Arroba de este mes para que podáis probarlo :) Las novedades incluyen entre otras cosas puerto Arexx ampliado y mejorado, múltiples medidas métricas, barra de información mejorada, además de esperados fixes y mejoras. El programa está escrito por Audiolabs, y su página web es: **http://www.audiolabs.it/**
Además, para comodidad de los usuarios de este fantástico programa me he tomado la molestia de incluiros en el CD las decenas de plugins y añadidos que hay en la página web para ahorraros el trauma de tener que bajarlos todos uno a uno... ¡Disfrutadlos! :)



Majesty de Hyperion.

Majesty

Está en desarrollo un nuevo juego para Amiga: Majesty. Este juego está siendo desarrollado por Hyperion Software y estará listo aproximadamente en el año 2001. Majesty es un juego de estrategia realmente interesante, con muchos personajes. Estoy seguro de que será todo un bombazo! Podéis intentar encontrar más información en: **http://www.hyperion-software.com**

Amiga SDK para Windows



Amiga SDK.

El Amiga SDK para WINDOWS ha sido anunciado en la lista de correo dedicada a este SDK. Esto significa el inicio de una invasión a escala mundial, ya que a partir de ahora los usuarios no tendrán que sufrir la molestia de tener que instalar Linux para poder utilizar las herramientas de programación de la nueva generación de sistemas operativos de Amiga. Además, esta versión incorporará muchas mejoras a la anterior versión de Linux, así que para que las dos versiones queden en sincronía una segunda versión del SDK para Linux saldrá simultáneamente. Podéis consultar más detalles en la página web oficial de Amiga: **http://www.amiga.com**

PCI

EyeTech, la marca de Predator.

La telenovela del PCI sigue en el Amiga: Las primeras 1,000 unidades de la Mediator, el bus PCI de ELBOX, ya han sido enviadas a los distribuidores. Mientras, DCE ha anunciado la G-REX, una placa PCI para ordenadores Amiga con aceleradoras PowerPC. Esta tarjeta guarda muchísimas similitudes con la placa Predator anunciada hace un mes por Eyetech, lo que me hace sospechar que estas dos últimas tarjetas son en realidad la misma pero licenciada a Eyetech por DCE.. En fin, podéis sacar vuestras propias conclusiones visitando las páginas web de estos tres fabricantes:
http://www.elbox.com/
http://www.dcecom.de/
http://www.eyetech.co.uk/

Lo nuevo en Amidog

Por último, me gustaría recomendaros que os paséis por el espacio web de Amidog. Este hombre no para de sacar nuevas versiones de sus emuladores, así que más os vale si tenéis una aceleradora PowerPC que os vayáis a actualizar las versiones que tengáis en vuestro disco duro:**http://www.amidog.com/emu/**

Amidog.



"Una nueva forma de navegar"

- Cambia el aspecto de tu navegador
- Recibe noticias a la carta mientras navegas
- Traduce tus páginas web a seis idiomas en tiempo real
- Más de 100 buscadores integrados en tu navegador
- Hasta 50 líneas de navegación simultáneas en la ventana principal
- Gestiona tus favoritos de una forma visual
- Ya dispones de canales de enlaces temáticos
- Recibe y envía tus correos de un modo más rápido y sencillo
- Controles de navegación interactivos con tecnología Flash
- Opciones avanzadas de acceso y navegación
- Y muchas opciones más...





[Una pasión llamada IRC]
Comienzos y primera parte sobre Scripting

El término IRC significa Internet Relay Chat y su padre, Jarkko Oikarinen, lo puso en marcha allá por el año 1.988, concretamente a finales de agosto, mientras trabajaba con el servidor SUN de su departamento de procesado de información de la universidad de Oulu, al que no le tenía que dedicar excesivo tiempo, y pasaba el rato escribiendo un nuevo programa de comunicaciones del que saldrían beneficiados, en un principio, los usuarios de su BBS. Desde sus primeras andaduras por el mundo de Internet hasta hoy en día ha llegado a muchos países, y miles de personas de todo el mundo se comunican diariamente mediante este sistema.

Una breve ojeada

IRC es un sistema pensado para la conversación multiusuario donde la gente se encuentra en lo que se ha llamado *canales*, que no son sino como "habitaciones virtuales" en las que los usuarios que entrar pueden conversar entre ellos on-line, en el peor de los casos con unos cuantos segundos de retardo. Cada uno de estos canales está normalmente destinado a un tema principal de conversación, lo que no quiere decir que no se traten otros temas. Una de sus ventajas es que al ser "habitaciones virtuales" no existe un límite de ocupantes en las habitaciones (salvo excepciones) y tampoco existe un límite a la hora de crear canales. Sin embargo, no solamente podemos hablar por canales, también podemos hacerlo mediante lo que se conoce como *privados*, que son otro tipo de "habitaciones" en las cuales hablas solamente con la persona deseada por ti, sin que nadie más pueda participar en vuestra conversación.

Para conectarse al IRC, un usuario tiene que ejecutar un programa "Cliente", de los cuales los más conocidos son el mIRC y el PIRCH, que le conecta al "Servidor" o "Server" en una Red de IRC que puede estar formada desde 2 servidores en adelante interconectados entre

Durante la edición de un fichero Alias.

ellos y que puede englobar, dependiendo de varios parámetros, a miles de usuarios con sus respectivos programas clientes. Tanto es así que las redes más grandes, como es el caso de Undernet, puede llegar a tener más de 40.000 usuarios conectados a cualquier hora del día, pero, además, sin tener en la mayoría de las ocasiones el más mínimo problema en cuanto al retardo entre que se envía la frase tecleada y el resto de usuarios la reciben, lo que en el argot del IRC se conoce como "Lag".

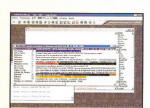
Un ejemplo de red, en este caso la de IRC Hispano, se puede ver en la página del mismo: http://www.irc-hispano.org/servidores/mapa/index.cgi, en la que los nodos principales son aquellos que están de color rojo y que se distinguen claramente con respecto a los otros por estar representados por un círculo rojo mucho mayor que los pequeños círculos que se muestran alrededor. También se puede observar en la parte superior de la imagen el nº de servidores y el nº de usuarios online en el momento en el que se cogieron los datos. Los colores que representan los enlaces entre los nodos se usan para representar el "lag" existente entre ellos, y que evidentemente los usarios podrán notar aunque normalmente no excede de + de 5 segundos de lag, y en la gran mayoría este es inferior a 1 segundo.

> *Se conoce como script en el mundo del IRC a modificar uno de los clientes existentes para conectarnos, para añadirle algunas utilidades, programas, juegos y diversas funciones que se realizarán de forma transparente al usuario con solo hacer click.*

La modificación de los clientes

Pasamos entonces, después de esta pequeña introducción al mundo del IRC, a lo que es el plato fuerte del artículo: el scripting.

Se conoce como *script* en el mundo del IRC a modificar uno de los clientes existentes para conectarnos, como por



El IrCap en plena acción.

ejemplo el mIRC, para añadirle algunas utilidades, programas, juegos y diversas funciones que se realizarán de forma transparente al usuario con solo hacer click con el ratón sin que este tenga que aprender enrevesados comandos y frases que suenan a insulto.

Pues bien, para comenzar, lo primero que necesitamos saber son los comandos o instrucciones que se ejecutan en el programa cliente para el cual vamos a programar el script. En nuestro caso es el mIRC. Por tanto, lo que vamos a hacer es ver algunos de estos comandos junto con sus modificadores, valores que se pueden introducir en el comando, etc. La notación que se va a emplear para las diferentes partes de los comandos es la siguiente:

el comando irá siempre en **negrita**, los valores que puede tomar el comando irán escritos en cursiva (en estos casos, se deberá sustituir las palabras empleadas en el artículo por sus valores reales correspondientes), los valores opcionales serán representados en color marrón y por último, el símbolo | representará que se puede utilizar uno y solamente uno de los valores que son separados por él.

Además, para aquellos que no lo sépan, los comandos empleados van siempre precedidos normalmente del símbolo / ya que en caso contrario no

Comando	Valores / Opciones	Función que Desempeña
/away	Mensaje	Deja un mensaje informando a las personas que traten de hablar con nosotros o nos realicen un /whois la razón por la que en ese momento estamos ausentes o no estamos pendientes del IRC. Si no se pone ningún mensaje se elimina el mensaje de AWAY.
/exit		Fuerza al mIRC a desconectar y salir
/join	-inx canal	Nos permite entrar en un canal, la opción -i tiene como función entrar al último canal que nos han invitado y las opciones n y x son para minimizar o maximizar la ventana del canal una vez que hemos entrado.
/list	Cadena -min -max	Nos muestra la lista de canales que hay actualmente en la red de IRC en la que nos encontramos. Con la opción cadena, nos muestra solamente aquellos en cuyo nombre se localiza esa cadena de caracteres. Las opciones min y max sirven para localizar los canales con un mínimo y/o máximo número de usuarios.
/nick	Nick1 Nick2	Sirve para cambiarnos el nick dentro de la red de IRC. Opcionalmente se puede indicar un segundo nick por si el primero estuviera ocupado.
/notify	-rs nick comentario	Añade un nick a la lista de notificaciones, que nos avisará cada vez que este entre o salga del IRC. También nos permite la posibilidad de añadir un comentario para mostrar junto al aviso. La opción -r suprime un nick de la lista de notificaciones y la opción -s nos muestra la lista de notify con los usuarios conectados actualmente.
/query	Nick mensaje	Abre una ventana de query al nick especificado para mandarle un mensaje privado.
/quit	Mensaje	Desconecta del servidor IRC mandando si se desea un mensaje de despedida a todos los canales en los que estábamos conectados en el instante de marcharnos.
/whois	Nick	Muestra información sobre el nick.

Tabla de comandos básicos. Estos comandos son, quizás con diferencia, los más usados en el IRC.

serían reconocidos por el mIRC.
Por último, advertir que aunque en este caso estemos tratando con el mIRC, algunos de los comandos que se van a mencionar no son exclusivos del mIRC, por lo que pueden ser usados en otros clientes diferentes.
También quisiera aclarar que, por motivos de espacio y para no aburrir a los lectores, los comandos mas básicos y que todos conocemos han sido eliminados con el fin de dedicarnos más a otros que no son tan conocidos por todos, aunque podrán encontrar una tabla resumen al final del artículo para aquellos que no conocen en absoluto el mIRC o los programas de IRC en general.

/abook *nick*
Este comando abre la agenda personal de que dispone el mIRC y en donde podemos almacenar, si así lo deseamos, información sobre los usuarios que nos interesen.
Ejemplo: **/abook *Clara27***
De esta forma, la próxima vez que nos encontremos con Clara27, tendremos todos sus datos almacenados para evitarnos un mal rato si no nos acordamos de ella cuando nos abra un privado.

/alias *fichero* *nombre del alias* *comandos*
Este comando añade, elimina o reemplaza un alias de un fichero de alias. Pero como el tema de los alias va a ser explicado en profundidad en siguientes artículos, en su momento se especificará de forma concienzuda su función. Este comando puede ser útil para hacer más sencillos y fácil de recordar algunos de los comandos que vamos a ver aquí y adaptarlos a nosotros mismos, de forma que tendríamos un mIRC totalmente personalizado a nuestros gustos.

...en este caso estemos tratando con el mIRC, algunos de los comandos que se van a mencionar no son exclusivos del mIRC.

/amsg mensaje y **/ame mensaje**
En este caso, **amsg** y **ame** mandan el mensaje o la acción que se le ha ordenado a los canales en los cuales nos encontramos.
Esto es especialmente útil para no tener que hacer lo que nos interesa canal por canal, lo que nos ahorrará bastante tiempo.
/auser
Su función es la de añadir un usuario a la lista de usuarios remotos. Al igual que ocurría con el comando **/alias** se estudiará en profundidad más adelante.
/background -aemsgdluhcfnrtpx *ventana* *nombrefichero*
Cambia el dibujo de fondo seleccionado para una ventana. Esto también se puede hacer mediante un menú que aparece si pinchamos en la barra de herramientas con el ratón haciendo click con el botón derecho. El nombre de la ventana no es necesario que sea especificado si cambias solamente el método de visualizado.
Para más detalles sobre el funcionamiento de esta función, mira la página web que se encuentra en el CD y podrás ver algunos ejemplos que seguramente te sonarán ya que se parecen bastante a lo que se puede hacer con los papeles tapices de windows y que nos permiten poner cualquier cosa, desde la foto de tu novia hasta el cartel de tu película favorita.

Y para no aburrir más a los lectores con tantos comandos y cosas extrañas para los que nunca han visto el mIRC ni han sentido curiosidad por ello hasta este momento, nos despedimos con una pequeña tabla que resume los comandos que, como se dice al pie de la misma, son efectivamente los más utilizados por la gente que suele frecuentar el mIRC tanto para el entretenimiento y hacer amigos, hasta para aquellos que lo utilizan para trabajar y/o ayudar a los demás usuarios.

Solamente recomendaros que practiquéis con estos comandos (ver tabla) y que entréis en el IRC Hispano para probar vuestros conocimientos recién adquiridos e ir poco a poco conociendo algo más de este fascinante mundo del IRC.
Nota: Para todos aquellos que nunca han entrado a la red de IRC Hispano decirles que pueden hacerlo con el comando **/server libres.irc-hispano.org**. Un saludo y... feliz chateo. **Mario Masegosa**

Pirch

El irc es la forma más popular de comunicación en Internet y la manera de quitarle la razón a todos aquellos que dicen que las tecnologías nos alejan a los unos de lo otros. Pirch es uno de los más importantes clientes de irc y de los que más prestaciones posee. La principal razón quizá sea su interfaz realmente clara que facilita bastante al usuario la tarea de adaptarse al programa. Pirch soporta todos los comandos de irc y diversas personalizaciones.

Pirch.

Versión: 1.0.1.1190
Compañía: Northwest Computer Services
Licencia: Shareware
★★★★★

MIRC 5.7.

El IRC (Internet Relay Chat) es el lugar virtual de reunión en Internet al que gente de todo el mundo puede acudir para charlar en tiempo real. Para participar en cualquiera de estos canales de IRC es necesario tener un programa como mIRC, específicamente creado para este tipo de comunicaciones y equipado con una serie de herramientas que facilitan el envío y la recepción de los mensajes.
Así, mIRC es una de las herramientas más sencillas de utilizar, pues su función es canalizar todos los mensajes que nosotros enviamos o que los demás conectados nos envían a nosotros.
La versión que te presentamos (v. 5.7) tiene la posibilidad de ejecutarse con Microsoft Agent. Así, un personaje virtual nos irá avisando de todo cuanto vaya sucediendo a lo largo de nuestra conversación mediante señales acústicas o visuales (si alguien entra o sale del canal, si tiene un mensaje particular, etc.)

Mirc

Versión: 5.7
Autor: Khaled Mardam-Bey
Licencia: Shareware
★★★★

Una historia rosa

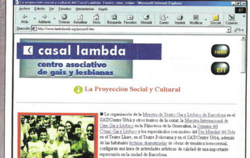
[Paseando desde el otro lado]

Rousseau fue de los primeros que se plantearon la temática de la cultura y su posible interacción con la naturaleza. Cuando el sociólogo francés hablaba de cultura y naturaleza, se refería a las características que hoy denominaríamos adquiridas y las genéticas, aunque tuvo que pasar mucho tiempo antes de que se les otorgara esta denominación, y rehusaba limitar el término de cultura a las artes en su acepción más general como sus coetáneos. La cultura se convirtió pues, mucho antes de que Darwin alzara la voz, en el determinante de la evolución del individuo y por ende de la especie, la cual, por mucho que lo intente, no puede negar que este determinante está plagado de referencias homosexuales más o menos explícitas, como vamos a ver a través de un repaso a los webs sites más significativos de la presencia gay en nuestra historia cultural.

Un poco de cultura

La cultura -y la cultura gay en concreto- significa mucho más que una serie de datos destinados a intelectuales y estetas, todos ellos dedicados a la elevación espiritual de una elite ávida de saber. De acuerdo con la definición de Rousseau, vemos a través de las webs de este mes que la cultura es un fenómeno mucho más profundo que engloba todos los estímulos que hacen que desde el nacimiento, el hombre se distinga del mono y también de sus congéneres: gracias a la cultura, se fomenta en él las pautas por las que se encaminará su personalidad y, para así llamarlo, su ser. Llamémoslo "influencias", "estímulos" o "entorno", todo viene a ser lo mismo. La cultura es lo que se nos adhiere, nos impregna y de alguna manera nos hace como somos.

Esta definición de la cultura gay se aleja básicamente de la reivindicación y del sensacionalismo porque se centra en lo más sutil y subterráneo, aunque siempre evidente a la vista del que quiere captar la indirecta. De la misma manera que Tennesse Williams (al que, por cierto, próximamente dedicaremos un extenso artículo), que no solía utilizar la palabra homosexual en sus historias más (homo)-sexualmente explícitas, la cultura gay no tiene porque declararse tal para cumplir su objetivo. No quiero decir con ello que no tenga que sacar a relucir su naturaleza, al contrario, pero no todo lo que reluce es oro y lo mismo podemos encontrar claras referencias a la homosexualidad donde menos las esperamos.



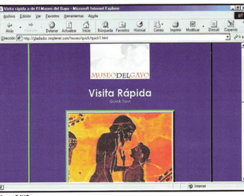
La proyección social y cultural del Casal Lambda.

Así lo vemos en nuestra primera parada, http://gladiador.simplenet.com/ en la que podemos visitar el Museo de Gayo, una de las recopilaciones más extensas y completas de temática gay desde la antigüedad hasta nuestros días. Una auténtica gozada para la vista (y para qué negarlo, para el resto de los sentidos), que nos proporciona un repaso dominado por el buen gusto y la búsqueda de lo bello más allá incluso del atractivo morboso, que sólo puede actuar como gancho inicial, dejando luego lugar a la contemplación inequívoca de auténticas maravillas de la creación humana. De hecho, apuesto que, en más de una ocasión sucedió al contrario: una gran mayoría de estas obras de arte fueron seguramente contempladas a lo largo de los siglos por ojos complacidos que sin embargo no supieron o no quisieron reconocer su carácter claramente homosexual. Es verdad que no es imprescindible ver en los frescos de Miguel Ángel de la Capilla Sixtina la emulación del efebo para disfrutarlos... sin embargo, si se toma en cuenta esta componenda, el placer es más completo, sin lugar a duda.

MejicoGAY.

Una gran mayoría de estas obras de arte fueron seguramente contempladas a lo largo de los siglos por ojos complacidos que sin embargo no supieron o no quisieron reconocer su carácter claramente homosexual.

Desde Méjico nos llega nuestra segunda selección, http://www.geocities.com/WestHollywood/5144/arte.htm, una guía bastante completita



MuseoGAYO.

sobre el panorama cultura gay mejicano. Desde el cine hasta la literatura pasando por la música y las últimas tendencias de l'air du temps, Arte y Cultura nos invita a pasearnos por Gay México, http://www.central-g.com/~gaymexico/, de temática más general pero no por ello menos interesante sobre el mundo gay en la tierra del guacamole. Lo que sucede con esta página es que no se especializa en ninguna opción concreta y no deja de ser anecdótica en el sentido de que, queriendo abarcar muchos temas, no profundiza lo suficiente en cada apartado. Simpática no obstante, la página es un agradable divertimento.

Volviendo a casa, a Barcelona más precisamente, nos encontramos con el Centro Asociativo de Gais y Lesbianas Lambda, en http://www.lambdaweb.org/prosoc6.htm, que nos propone una amplísima oferta cultural, expresada sobre todo a través de varias convocatorias de certámenes de teatro, cine y comic, así como lecturas y conferencias, todo ello orientado hacia la temática gay y lesbiana. A destacar entre estas actividades la excelente Muestra Internacional de Cine Gai y Lésbico, una cita obligada para los amantes del séptimo arte, que tiene lugar todos los años en octubre en Barcelona. El festival que empezó siendo una muestra de cine alternativa de poca repercusión nacional está en camino de convertirse en una de las citas obligadas de los llamados cinéfilos de la tolerancia, y como prueba de ello está el creciente interés de los medios de comunicación en general por el festival. Volviendo a la página web concretamente, Casal Lambda también nos ofrece una selección muy completa de eventos culturales de interés en el ámbito mundial y, volviendo al menú principal, podremos tener acceso a las interesantes Galerías de Arte de temática gay y lésbica.

Pisando las tablas

Entre las artes escénicas, la más olvidada es si duda el teatro que, sin embargo, goza de bastante más aceptación y prestigio entre los miembros de nuestra comunidad.

http://luthien.nuclecu.unam.mx/~jornada/990912.dir/esp-es.html

Tito Vasconcelos: ahora te censuran de otro modo

Es *penoso* el teatro que se basa en el escándalo del desnudo

Tito Vasconcelos no es un hombre "normal". No por su tan comentada homosexualidad, pues en ese terreno no existen "normalidades", sino por el maravilloso universo que encierra su interior. Asomarse a la personalidad del actor y dramaturgo es adentrarse en el fascinante mundo de la creación en toda su dimensión, en todo su espectro artístico, intelectual y humano. Su capacidad creativa no conoce límites, agotamientos ni lapsus. La última aventura en la que se adentró, en esta ocasión junto a un grupo de investigadores, ha tenido como resultado todo un volumen *Censura y teatro novohispano*, que vino a llenar un vacío, hasta ahora no ocupado, y que aporta a esta área una valiosísima fuente de conocimiento.

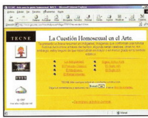
-Has investigado la censura en el periodo novohispano, pero ¿cuál es la situación actual de la censura? ¿Tú has sido censurado?

-A mí, la censura me ha tratado de una manera muy indirecta, más bien a mí la censura que se me ha aplicado en este país es la de la invisibilidad. No se habla de mí.

Teatrogay..

Entre las artes escénicas, la más olvidada es si duda el teatro que, sin embargo, goza de bastante más aceptación y prestigio entre los miembros de nuestra comunidad.

Remitámonos pues a las carteleras teatrales locales para que esta realidad se refleje en el número de butacas ocupadas y de estrenos, pero ante todo, podemos echar un vistazo a http://luthien.nuclecu.unam.mx/~jornada/990912.dir/esp-es.html, una página que nos acerca de un modo analítico a la vez que ameno a la realidad del teatro claramente orientado hacia la temática gay. Existen otras numerosas páginas sobre este tema, la mayoría de ellas originarias de Latinoamérica o de las grandes urbes de nuestra geografía.



Tecne.

Que quede claro que la visita de estas páginas no exime de la urgente necesidad de pisar el suelo del teatro más cercano...

Para concluir, en http://www.geocities.com/WestHollywood/Village/7797/01tecneindex1-0.html, descubrimos el complemento ideal para la página del Museo del Gayo. Tecne nos ofrece un site en el que pasar mucho tiempo, porque contiene prácticamente de todo. Pero lo que nos interesa hoy es sobre todo el apartado que han reservado al estudio del arte homo erótico a través de la historia. Con imágenes de alta calidad, podemos tener acceso a las obras que no veremos en los museos, supuestamente por "licenciosas", con interesantísimos comentarios sobre su procedencia, las técnicas de elaboración y su contexto histórico y social. Un trabajo muy cuidado que merece una mención de honor en este artículo.

En resumidas cuentas, si aceptamos la definición de la cultura como fenómeno adyacente de la construcción de la personalidad humana, podremos ver por el intermediario de estas páginas, que lo que tantas veces se achaca a la naturaleza también tiene raíces culturales que radican en comportamientos tan ancestrales como el mismísimo instinto creativo. Allí es donde nosotros tenemos que estar alertas, para demostrar hasta que punto nuestra comunidad consta entre las primeras en convertir la cultura en parte de su naturaleza. Y ya no vale alegar la falta de información. **@rroba**

Buscando el código perfecto

[Un alarde de imaginación]

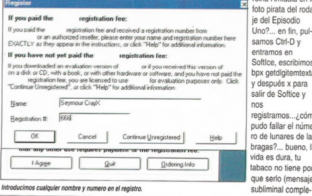
Jorgito era un pequeño y encantador freakie, como todos los freakies jugaba con sus madelmans, llevaba a la tintorería sus uniformes edición limitada de Star Trek y visitaba todo los mercadillos y rastros en quinientos kilómetros buscando ese muñequillo perdido de Stars Wars... Pero lo que más le gustaba a nuestro amigo eran los ordenadores, exacto nuestro amigo era un "machinarum freakis", le encantaba coleccionar todo tipo de programas, fotos de Pamela, canciones en mp3... En fin, que el pobre se pasaba todo el día bajándose unas cantidades ingentes de datos de la red, ni que decir tiene que como todo buen "machinarum freakis" tenía un enorme disco duro, pero no sería suficiente de no ser porque utilizaba un compresor de datos.

Looking for troubles

Un día llego el gran problema de Jorgito, se le presento ante si el mejor compresor que podía soñar, que hacia todo lo que el pedía y mucho más, pero... como en todo siempre hay un pero, tenía la versión de evaluación y una ventana le impedía acceder debidamente al mismo. Esto no le hubiese molestado mientras lo EVALUABA, pero lo que no podía aceptar es que los botones de aceptar o salir se cambiaban de sitio cada vez que lo abría y nunca sabía hacia donde se iban ir hasta que pasaba un segundo; Con todo lo que comprimía este chico esos segundos se convirtieron en horas... Total que un día me escribió pidiendo ayuda y aquí estamos intentando una vez mas convertirme en San Seymour, patrón de los freakies.

El programa de marras

La verdad es que entiendo al pobre Jorgito, yo mismo he caído en la broma de pulsar el botón equivocado, y al que no le haya pasado...MENTIRAAAAAAA.



Introducimos cualquier nombre y numero en el registro.

Como veis en las figuras, cuando arrancamos el programa y no está registrado, nos aparece una ventana indicándonos dónde tenemos que contactar cuando decidamos comprarlo. Si pulsamos el botón de registro tendremos que introducir nuestro nombre y el número correcto asociado a ese nombre que tan amablemente nos proporcionan una vez que hemos pagado.

> *...los programas solo se limitan a comprobar si hay datos guardados en el registro de Windows y si es así estás registrado, si no los hay pues no.*

De modo que vamos a intentar, como siempre, registros por ciencia infusa. Una vez abierta la ventana de registro escribimos nuestro nombre y un número que se nos ocurra, ¿Por qué todos habéis pensado en el número de lunares que tienen las bragas de la reina Amidala en la foto pirata del rodaje del Episodio Uno?... en fin, pulsamos Ctrl-D y entramos en SoftIce, escribimos bpx getdlgitemtexta y después x para salir de Softice y nos registramos...¿cómo pudo fallar el número de lunares de las bragas?... bueno, la vida es dura, tu tabaco no tiene porque serlo (mensaje subliminal completado STOP ingresen dinero en cuenta FIN), pero SoftIce ha encontrado la referencia al API llegando al tomate del asunto (segundo mensaje subliminal completado STOP ingresen dinero en cuenta FIN) pulsamos una vez F11 y en la figura 1 podemos ver el fragmento de código. Si los de maquetación me han hecho caso lo veréis claramente y no tendréis que coger las gafas culo de vaso del abuelo. Fijaos en la parte inferior de la figura que es la más interesante: podéis ver una llamada a un procedimiento: CALL 00407549, este procedimiento es el encargado de calcular un numero de serie correcto, después se compara con el que le has proporcionado, por último la instrucción JE 0047A81 salta si los números de serie no son correctos. He de decir que la picaresca y la ingenuidad de los programadores me hizo pensar en buscar en el registro de

Incomplete or incorrect information.
Aceptar Ayuda

Me parece que no ha colado.

[redacted]
THANK YOU FOR TRYING
View Evaluation License · Enter Registration Code... · Quit · I Agree · Ordering Info

Una molesta pantalla nos recuerda que es una version de evaluación.

Figura 1.

sistema, porque, como ya hemos visto muchas veces, los programas solo se limitan a comprobar si hay datos guardados en el registro de Windows y si es así estás registrado, si no los hay pues no. En este caso se me ocurrió, como podéis ver en la figura 6, rellenar los datos manualmente para ver si colaba y esto es lo que pasó, la ventanita de marras seguía activándose pero cuando accedía al programa en sí ya no me decía que no estaba registrado, es decir el programa estaba completo (tomad nota para otros programas que necesitéis completos y no os importe una ventana de "bienvenida"), sin embargo, Jorgito no iba a estar contento con esto porque lo que el quería era aniquilar la ventanita de marras...

Figura 2.

Porque no sabían que era imposible... lo hicieron

Bueno, el resultado de la primera toma de contacto es: el pequeño truco ha fallado porque en alguna parte del código se hace una comparación de los números de serie: el que nosotros escribimos en el registro y el que el programa tiene, en caso de que no coincidan abre la ventana malvada con sus botones cambiantes y el resto ya lo conocéis, luego vuelve a mirar en el registro de Windows y si hay algo escrito en él aunque sea cualquier cosa, el programa se carga completamente registrado (suena a que el programa fue parcheado posteriormente añadiéndole la ventana de los coj...). Así que la solución se me plantea de dos maneras:

Figura 3.

1)Busco la instrucción donde se comparan los dos números de serie antes de que se abra la ventana y me la cargo o...
2) Ya que sabemos cuál es la llamada que genera los números de serie buscamos los números de serie, solución mucho más elegante ya que no tenemos que destripar el ejecutable con el editor hexadecimal y, lo que es más importante, no somos poseedores de ningún software sin open source modificado, es conseguir el número de serie autentico de la memoria .

> *Ya que sabemos cuál es la llamada que genera los números de serie buscamos los números de serie, solución mucho más elegante ya que no tenemos que destripar el ejecutable ...*

De modo que volvemos al principio y una vez interrumpida la ejecución del programa y pulsado F11, vamos pulsando F10 hasta que lleguemos a la instrucción CALL 00407549 que

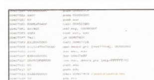


Figura 4.

es la llamada al procedimiento que genera los números de serie, muchos de vosotros habréis pensado que pasaría si modificamos la instrucción JE 00407A81 que es la siguiente a la llamada, bueno, pues eso haría que cualquier número de serie que introdujésemos

Figura 5.

sería válido y nos registraría completamente, pero después nos volvería a parecer la ventana de registro porque hay una comparación anterior de la cual hemos hablado y que provoca la ejecución de la ventana. En el caso de que comprobación no se realizase como hemos dicho antes y solo se comprobase el registro, esta modificación también sería válida. Como podéis ver en las figuras, en las instrucciones más relevantes he indicado qué es lo que hacen. En la figura 5 vemos que ecx contiene el numero de serie correcto. Si vemos entonces el contenido del registro lo podemos apuntar y ya lo tenemos (recordad que para conseguir el valor del registro en ese instante tenemos que ejecutar las instrucciones una por una pulsando F10 hasta llegar a la instrucción que nos interesa). Una vez tengamos el número lo único que nos queda es



Figura 6.

registrarnos y disfrutar del programa completamente durante el periodo de evaluación , la pantalla fastidiosa nos dice adiós y yo también hasta la próxima entrega.

Me gustaría dedicar este artículo a Jan Klaassen 6ae91a21 ¿tu sabe pisha a la cantidad de gente que has hecho felis? Creo que su nombre es más conocido que el del propio Bill Gates. Por cierto trabajando estoy en el tema de las motxilas, ya habrá contestación pero eso siempre aquí en @rroba. Hasta la próxima. **Seymour CrayX**

Un browser español

[Vantage Navigator]

Hace poco os hablábamos de lo difícil que se hace conseguir programas profesionales realizados en España, pero en esta ocasión tenemos que reseñaros un browser que ha sido diseñado en nuestro país y con unos resultados muy a tener en cuenta. Dentro del monolítico panorama que sufrimos en la oferta de los navegadores, podemos contar con Vantage como una posible alternativa.

Una apuesta distinta

Vantage utiliza como base el motor del Internet Explorer 5.x, lo que le da ciertas capacidades de compatibilidad con los estándares al uso en estos momentos y una seguridad de que funciona en w9x, nt y 2000me. La pregunta podría ser cuál es la razón para utilizar Vantage si ya tenemos IE y la respuesta es que este navegador ha añadido una serie de interesantes servicios que no aporta el



Un navegador corporativo.

navegador original de microsoft, aparte de permitir un grado de personalización que se hace impensable en el IE.
A nivel técnico Vantage ha sabido aprovechar muy bien el motor del Internet Explorer y funciona con bastante rapidez si se cuenta con una buena conexión. No es normal que este tipo de navegadores modificados den tan buenos resultados, ya que suelen ser herederos del original más los nuevos fallos que se le implementa en la nueva vestidura, pero nosotros hemos probado Vantage y es de los mejorcitos que hemos visto, puesto que soporta bien, por ejemplo, la tecnología



Especial atención al deporte.

Flash, junto con otras ventajas como detección y envío de correo por MAPI, soporte de BackOfficce Microsoft SQL Server 7.0, tecnología OLE2 y COM/DCOM y DXMEDIA.



Segunda piel

El Vantage se aprovecha ampliamente de un concepto muy conocido en Internet como es el "skins". Todos tendréis experiencias en cambiar el aspecto gráfico del WinAmp con los skins que podemos bajar de la Red, y esa misma teoría es la que se aplica en Vantage, aunque sin limitarse tan solo a la cuestión del

> *A nivel técnico Vantage ha sabido aprovechar muy bien el motor del Internet Explorer y funciona con bastante rapidez si se cuenta con una buena conexión.*

elemento gráfico ya que se pueden configurar botones y utilidades.
Otra de las características destacables de este navegador es la posibilidad de traducir las



Máxima personalización.

web que visionemos con él sirviéndonos de un simple click de ratón. Esta ventaja, que a muchos le pudiera parecer innecesaria, es capaz de resolver bastantes problemas a los usuarios con menos conocimientos idiomáticos y abrir puertas a todas esas interesantes páginas que no podemos encontrar en nuestra lengua.
Vantage presenta además un sistema de broadcasting que permite la emisión de mensajes y noticias en tiempo real o programándolos como cuñas de periodicidad definidas.



Un navegador para empresas

Vantage se convierte en una herramienta muy útil para empresas por su capacidad de adaptarse a la imagen corporativa que sea en lo tocante a logos o colores, así como por su posibilidad de funcionar al estilo de un sistema de control de los hábitos de uso, pudiendo crear un log de aspectos tales como los horarios de conexión, las páginas accedidas (que pueden ser analizadas y clasificadas según su temática).*

Podríamos decir que dados estos detalles, junto a otros rasgos como el uso generalizado del drag & drop, las barras de canales o el envío de mensajes telefónicos sms convierten a Vantage en una buena opción de personalización



Un montón de posibilidades.

para nuestro navegador diario. Y además sus desarrolladores están trabajando en una versión Linux del navegador sobre la que os daremos cuenta tan pronto como sea posible. Para saber más sobre este producto, visita el site de la empresa que lo desarrolla en http://www.elnavegador.com y pruébalo con la versión de nuestro cdrom. **@rroba**

[Nuestras Webs favoritas del mes]



Don cocinero
http://www.doncocinero.com

Los platos más exquisitos, los manjares más curiosos, las recetas más fáciles de hacer están dentro de la web de Don cocinero. Aquí encontrarás tanto el mítico recetario de la abuela, como las obras de cosecha propia o los secretos culinarios de los amigos, además de todas delicias que los propios internautas hayan querido aportar y que te harán la boca agua con sólo leerlas. Los latinoamericanos no tendrán problema de equivocarse con los ingredientes, ya que incluye un glosario de términos alimenticios en castellano y su equivalente en rioplatense. Si necesitas algún consejo de cocina, hallar una receta especial para una determinada ocasión o informarte sobre ingredientes no muy conocidos, podrás pedir ayuda a través del foro. Entre plato y plato, no está mal una partida a algunos de los juegos que Don Cocinero pone a tu disposición (Las parejas, Puzzle y Gazpa¡CHOF!) y para los que necesitas el Shockwave Player de Macromedia. Si no encuentra lo que necesitas, prueba con el buscador o en algunas de los enlaces de webs de cocina, pero no te vayas sin dejar un recuerdo en el libro de visitas.

Web del mes:

Semana Verde Cultural
http://www.semanaverde.f2s.com/



Esta web te ofrece un apasionante viaje por el Valle del Rif, la cuna de la mejor marihuana, el kifi. La trayectoria, su gente, el paisaje, los cultivadores, las costumbres, todo ello representado a través de una cámara de foto. Si quieres experimentar en tu propia piel esta aventura, desde esta web podrás reservar un viaje a Chefchaouen situado en el núcleo del Valle del Rif, alojarte en un hotel de lujo, con traslado en autobús, visita a los distintos pueblos de las montañas y adentrarte en los campos de marihuana en 4x4. Por otro lado, la página tiene reservado un hueco a la práctica del hedonismo y todo lo que en sí significa, una forma distinta de disfrutar de la vida. Ampliarás tus conocimientos sobre esta filosofía por medio de una gran variedad de artículos, cuyo principal argumento es el placer.



EFutgol: la web del fútbol
http://www.efutgol.com

Esta web está dedicada íntegramente al mundo del fútbol y en ella podrás estar a la última de todo lo que ocurre alrededor de esta modalidad deportiva. Contiene una completísima tienda on-line, ya que Futgol es una franquicia de artículos futbolísticos. En ella podrás comprar botas, productos oficiales, balones, equipaciones cuyas camisetas las puede personalizar, protección, bolsas, textil, materiales para el portero, el entrenamiento, el entrenador, así como distintos accesorios. Además, tendrás la posibilidad de conseguir los portes gratis o de envolver la compra para regalo. Por otro lado, tiene un apartado dedicado a los entrenadores, los árbitros, todas las modalidades de medicina deportiva (preparación física, fisiología, traumatismo, rehabilitación y fisioterapia) y los ojeadores, especialistas del balompié. Efutgol te ofrece de manera gratuita un hospedaje para crear la web de tu club federado, tanto de fútbol como de fútbol sala, que también tiene su hueco en la web. Podrás comentar la jornada en el foro, suscribirte a las noticias on-line, participar en porras.

se mueve]



Lopeor.com
http://www.lopeor.com

Web de humor donde encontrarás chistes de toda índole (gráficos, de Jaimito, de médicos, de colegios, feministas, arriba el telón..., parejas y un largo etcétera). En Lopeor.com tendrás cada día lo LoPeor de Hoy, es decir, el chiste, la broma, la ley, el dato inútil, el piropo y el insulto de la jornada. Podrás bajarte vídeos y sonidos cómicos, asombrarte con los trucos de magia de Adivina tu carta, Mate sexo, Adivinamos tu número o Tu vida pasada. Si quieres saber algo más de ti mismo entra en Preguntones y conocer el nivel de alcohol qué tienes en la sangre cuando bebes, lo sucio que puedes llegar a ser, cuánto pesarías en algunos planetas y satélites, en qué día de la semana naciste, entre otros. Las noticias más curiosas en todo el mundo están en Noticias Weird; los artículos de opinión más disparatados, en Columnista; y las frases más célebres, en Graffitis. En cuanto a su lado interactivo, podrás participar con sencillos juegos como Pac Man, Submarino, Splat, Deadman o Snake, deformar las caras de los famosos; participar en el chat o, simplemente, dejar algún mensaje en el libro de visitas.

Hombres ABC1
http://www.hombresabc1.com

Si eres hombre, joven, ejecutivo, consumidor nato, puesto al día en las nuevas tecnologías y adicto a los productos de ocio, estás en tu web. En Hombres ABC1 encontrarás una larga lista de sugerencias, consejos e información que te va a interesar. La web está dividida en diferentes apartados y en todos podrás comprar artículos dependiendo de su temática. En Bon Vivant (la buena vida) tendrás información, consejos y algunas recetas sobre bebidas, cigarros, el buen gourmet y, próximamente, restaurantes. Cine, DVD, música y libros son las secciones dentro de Entertaiment, donde conocerás todas las novedades. Los Juguetes ABC1 son aquellos aparatos tecnológicos de última generación en los que los yuppies invierten gran parte de su sueldo. Conocerás mejor los gustos de las mujeres en El Lado Femenino y aprenderás algo más sobre sus aficiones, sexo, regalos, etc. Y encontrarás todas las novedades en imagen personal y accesorios. Próximamente Hombres ABC1 incluirá una sección de viajes y de reportajes.

MÚSICA<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Sección patrocinada por la revista



Thaide & DJ Hum
Assim Caminha A Humanidade
Sello: Trama



¿Cuántos MC's conoces que se aguanten una carrera de más de diez años, con ocho LP's editados y sigan innovando y manteniéndose a la cabeza de la escena sin perder el respeto de los b-boys más ortodoxos? Te sobran dedos en una mano para contarlos. Bueno, aquí te presento uno más para agregar a la corta lista: Thaide, el gran pionero del Hip Hop brasileño.
En este trabajo la dupla paulista (que compone con el DJ y productor Hum) nos trae varias sorpresas, un disco bien moderno en cuanto a producción y estilos, con bases tranquilas y prolijas, una calidad de sonido envidiable y el mensaje moralista al que nos tiene acostumbrado este artista: algo así como un Frank T que les rappea a los chicos de las favelas advirtiéndoles sobre los peligros de la vida de delincuencia... Se destaca también la cuidadosa presentación gráfica del disco y la cantidad de invitados de primera línea como Marcelo D2, Xis y el fabuloso Linno Crizz que le imprime al sonido su necesario agregado de soul del más fino. Impecable.

Makiza
Aerolíneas Makiza



Después del éxito masivo de Tiro de Gracia en Chile, era obvio que el Hip Hop iba a entrar definitivamente a las multinacionales con propuestas y contrapropuestas de lo más variadas. Makiza, fue entonces, reclutado del under por la Sony y de ahí al éxito fue sólo un paso. Si bien no alcanzaron las ventas de aquel popular trío, es de destacar que gracias a una propuesta más consistente, sustentada por un perceptible compromiso ideológico, obtuvieron el respeto y apoyo de la platea b-boy y al mismo tiempo acercaron su Hip Hop a un público, de estrato más intelectual, no tan familiarizado con el género. Makiza es rap puro, tranquilo, sensible e inteligente, sin egocentrismos ni inútiles posturas violentamente arrogantes. Producciones minimalistas plagadas de sutilezas y voces relajadas hacen obligada su comparación con los Digable Planets. El talento indiscutido de Anita nos hace pensar en una promisoria carrera solista en un futuro no muy lejano. Sólo una falencia, hay temas como "La vida es como un sueño" que sonaban mucho mejor en su maketa anterior, Vida Salvaje. Makiza: de Sudamérica lo mejor!

Professor Angel Dust & the Ph force
Güapacheando



Si los discos tuvieran fecha, este sería estival ya que su frescura y sus ritmos latinos explosivos hacen emerger pensamientos de fiestas en la playa más que de jams en las grandes urbes. Lo que tenemos es, en esencia, un híbrido difícil de definir que naufraga en alguna especie de mezcla entre el mambo, el drum and bass, el hip hop y la música latina más sabrosa con algunas incrustaciones del electro más ecléptico. Los puristas del rap ya se pueden ir a buscar a otra estantería pero los que saben disfrutar de otras músicas afines al hip hop tienen aquí un disco realmente bueno donde abunda la música instrumental y donde pueden encontrar serias propuestas de Hip hop ¿Qué donde está el hip hop? Bueno, para empezar puedes escuchar por ahí a la Mala, en Stronzo, donde la voz rasgada de la andaluza da ese toque de carisma y de jip jop aflamencao que caracteriza a la Mala y que da un toque distinto que hace que el tema se salga de la línea editorial del disco del Professor; Elements, tal vez con el tema más hip hop del disco, no hay duda; y al Muchacho en una divertida versión del clásico de Tito Puente, Oye como va (este verano la pusieron por la radio a toda horas, hasta recuerdo haberla oído como introducción a algún reportaje de televisión de no sé que programa). Seguro que este disco va dar mucho que hablar y que llegará a un público mucho más amplio.

cdsoft<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Enciclopedia Universal de Micronet



Micronet, empresa de capital 100% español, lanza al mercado la última versión de su conocida enciclopedia Universal. La enciclopedia presenta un nuevo interface para obtener un mayor dinamismo y mejora en la presentación, sin afectar a sus prestaciones, facilidad de uso y eficacia. Como principal novedad, nos encontramos con la división de la enciclopedia en cuatro módulos principales (Enciclopedia, Galería, Atlas Anatómico y Atlas Geográfico) que la configuran como una obra global de consulta y divulgación. Desde la primera versión, que salió al mercado en 1995, las entradas han incrementado hasta un total de 165.000, sin contar con las monografías, mapas interactivos, biografías, fotografías, archivos de sonido y un diccionario de lengua española con más de 250.000 acepciones. La obra se presenta en tres modalidades: Clásica 2000, con un precio de 10.000 ptas;Premium, que cuesta 12.500 ptas y con la novedad de su presentación en DVD, que vale 12.500, todos sin IVA.

libros<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Internet Edición 2000

Editorial: Anaya Multimedia



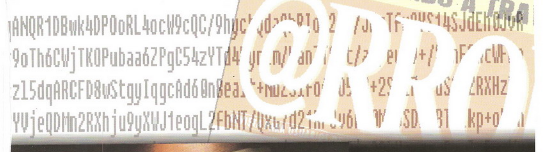
Este libro trata de ser una iniciación para aquellos usuarios de la informática que han llegado tarde al fenómeno Internet. En el libro se explica cómo el nuevo medio ha sobrepasado ya el límite de fenómeno tecnológico para convertirse en una revolución social que invade el territorio de otros medios tradicionales como el correo, la prensa, la radio y la televisión. El autor, Juan Félix Mateos, va introduciendo al lector en los radicales progresos de Internet que estarán marcados por los fuertes inversiones de los sectores públicos y privados y el importante papel que desempeñarán la fibra óptica y la telefonía móvil. El libro realiza un análisis sistemático de la rápida evolución del progreso de Internet hasta el estado actual de las tecnologías. Se incluye un CD-ROM con freeware, shareware y versiones de evaluación de gran utilidad en la red y su precio es de 2.495 ptas., I.V.A. incluido.

libros<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Windows Millennium Edition

Editorial: Anaya Multimedia

Ante el último sistema operativo lanzado por Microsoft, Windows Millenium Edition, llega este libro que pretende ser un cursillo de iniciación hacia el nuevo sistema. Entre las novedades ofrecidas por Windows Millenium Edition y que el libro va detallando paso a paso, se encuentra la incorporación del Reproductor de Windows Media, un programa para desarrollar al máximo las potenciales multimedia del ordenador ya que nos permite ver y oír prácticamente cualquier archivo. Además se facilita la tarea de trabajar en Internet, el medio se puede utilizar como soporte técnico o ampliación de ciertas características del sistema operativo. Finalmente, Windows ME presenta las nuevas incorporaciones de seguridad al sistema como la restauración automática de archivos del sistema dañados o actualizados incorrectamente o la posibilidad de restaurar el sistema en el caso de que no funcione según nuestros deseos. El libro está dirigido a los usuarios de nivel básico y medio y su precio de salida es de 3995 ptas., I.V.A. incluido..

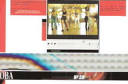




WcsopTnSpdy07Fu3Qxu+GF+n5v0e9qfZZJsr/hPzJD8mNGKKJkc7h6LCPIJnJJZa
lmBUUr9x+KQHc6iY/XVX8UpmPSknEhYtBXKNWaEpB0t5AmJThyJSl4cFc02Ay0+P
HnoWVYDRwJwvswzaAXi8lkBP5WBFAU84RWIYV6yksIJcRiyyip29hrF/XEMu+LUp
+PRKF7g07zBHaZ5FR3t3PizhLX5I4t4Gh+6SA3j3WIQIYwF3LJlaWPqZ24mRXjJo
COeFQXUhaxxJELjMQ6y4PtZfvNz3XgEyEn416qRhtYJ2YOHNTJNA4nhwcsohMPhl
sWiqYXhDHFsx1vTwLZU5B6O2rm5Y08nZF0JW/9/jwteusLmnMnYjUY6VQiqCKGkj
KGvokawVbdHy4zDrDTa4tClm/blmnZkjuZ7HVPpt4VFaqm1oNNEuN++h3Ff16Onp5
HUf90o+w5994wc2gZ/DdMBCtjiACRMkN4ayKfuBtUkrUoJoBGqtPY5xZN4G1Ff5aR
qM5IKrd7K3pmQYajQZ9yHcTYVVEBiUacsa
=JD0S
-----END PGP MESSAGE-----

@RROBA

38 CONTENIDOS





Navegar abre index.html con tu navegador.

INSANE

(c) CODEMASTERS
LAN DEMO

ISSN-1138-1655
Dep. legal MA-1049-97 / nº38

LIVE LONG @NO FREAKY
@lgarRoBa
ANGELITOS

LOS ÁNGELES DE CHARLIE

Una de las series emblemáticas de TV de los años 70, que ahora tiene un remake en cine con un enorme presupuesto, y un montón de peleas durante el rodaje. Entérate de los orígenes de esta serie y los cotilleos de sus protagonistas (cada vez nos parecemos más al Pronto). Además, un fenomenal monográfico sobre Terry Pratchett, literato freaky donde los haya y best-seller tremendo; la vuelta de Alone in the Dark, el primer Survival Horror de la historia... Y muchas cosas en el CD. Este mes tenemos que ponernos los pantalones de campana, con lo mal que nos quedan...